
3/95
CYBERMEDIA
TREKKIE-TROUBLE: KIRKS LETZTES KOMMANDO
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE
MISSE
CES-Spektakel ´95
Spiele-Roulette in Las Vegas
Tests für alle Systeme
84% Toh Shin Den
70% Motor Toon GP
85% Super B.C. Kid
73% Starblade Alpha
83% Superstar Soccer
73% Road Rash 3
80% ATP Tennis
79% Story of Thor
76% Mickey & Minnie
Das Jahr der Playstation?
Tests, News und Statements
MORTAL MOVIE
Killer im Kino: Streifzug durch die Filmkulisse





BIKER MICE FROM MARS

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES



Die Motorrad-Mäuse sind los!

Das oberheiße Comic-Action-Game für das Super NES.

Die erfolgreiche Fernsehserie stand Pate. Gelungen die grafische Umsetzung der Filmcharaktere. Throttle, Vinnie und Modo sind die Helden. Sie lieben Rockmusik und natürlich Motorräder. Allein oder zu zweit habt Ihr bei diesem Game 30 verschiedene Rennstrecken zur Auswahl. Außer den drei Mega-Mäusen könnt Ihr Euch aber auch Grease Pit, Limburger oder Dr. Karbunkle als Renngefährten auswählen. Auf den Pisten geht ganz schön was ab. Jeder verfügt über einen anderen Motorradtyp und über eigene Waffenarten, um beim knallharten Pistenfight zu bestehen.

Alles ist erlaubt!

Jeder nutzt seine speziellen Fähigkeiten. Einer läßt Öl auf die Strecke fließen, der andere friert Gegner mit einem Blitzschlag ein ...

Und das gibt es für die Sieger: Jede Menge Knete, um das Motorrad noch besser, noch stärker auszurüsten.

Voll cool!

Im Optionsmodus gibt es zahlreiche Möglichkeiten zur Voreinstellung: z.B. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Credits, Beschleunigungsautomatik. Im Trainingsmodus bereitet Ihr Euch für den harten „Battle Mode" vor. Eine Menge Action- und Spielspaß steckt in Biker Mice from Mars.

SNES

Biker Mice from Mars – Die Serie **jeden Sonntag** in RTL TELEVISION

NEU!

DM 139,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER PRO 1/95 schreibt:
„Ja, kein Zweifel, Biker Mice ist erstklassig!" Pro Fazit: Bewertung 90%

KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77



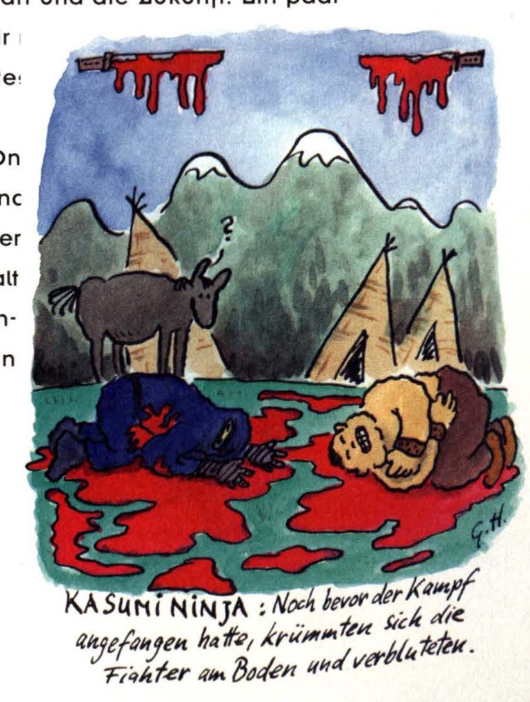
TREKKIES IM CYBERSPACE

Robert kämpft mit seiner Star-Trek-Reportage: Zur eigenen Standardliteratur gesellen sich Trekkie-Leihgaben aus der Bücherei, Star-Trek-Laserdiscs und alte Nintendo-Spiele von Konami. Nur Bilder zur neuen "Voyager"-Serie fehlen noch. Verzweifelte Anfragen bei Paramount bleiben erfolglos, der Text geht ohne das Material in die Belichtung. Zwei Tage später surft ein anderer MAN!AC im World Wide Web und landet – mehr aus Zufall – bei Paramount. Dort liegen die "Voyager"-Bilder, brandaktuell und zum downloaden bereit. Hätte sich Robert in die Zukunft gebeamt und dort unseren WWW-Report gelesen, wäre er mit dem i-Tüpfelchen auf sein Trekkie-Feature zurückgekehrt. Ganz so unmöglich wie die Zeitreise ist der Web-Surf nicht, doch ähnlich faszinierend und praktisch. Ab Seite 90 beginnt unsere Führung.

Nach Martins Wüstentrip zur CES ins Las Vegas wurde die MAN!AC noch ein zweites Mal zerrissen. Winnie düste von der kurzfristigen Sony-Einladung erschüttert ("Und wann soll ich ´Space Invaders´ testen?") nach London. Dort traf sich die Entwickler-Elite mit Vertretern von Sony Electronic Publishing. Die Playstation-Manager sprachen über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft. Ein paar Statements haben wir in diese Ausgabe gequetscht (Seite 29), den Re gibt's nächsten Monat auf einer Doppelseite.

Bei einem kleinen Malheur mit unserem Music-On Hold-Telefonsystem (ein umgebautes CD32), sinc kürzlich ein Teil Eurer Schreiben verbrannt. Darunter auch eine interessante Bewerbung: Ungefähr so alt wie wir, männlich und soeben von seinem Japan-Studium zurückgekehrt. Melde Dich, wenn Du ein MAN!AC bist – oder es noch werden möchtest!





KASUMI NINJA: Noch bevor der Kampf angefangen hatte, krümmten sich die Fighter am Boden und verbluteten.

MAN!AC

6

Von der Spielhalle ins Kino: "Mortal Kombat" ist ein düsterer Fantasy-Film für Prügel-Freunde.

8

Ist 3D-Animation die Zukunft des Videospiels, hat der japanische Hersteller Namco gute Karten: Vier neue Actiontitel im Preview.

76

Was wird aus Captain Kirk und wie geht's im nächsten Jahrhundert weiter? "Star Trek: Generations"

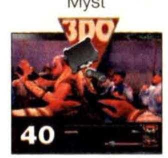
90

X-Men im Internet: MAN!AC verrät, wo sich Marvels "Generation X" tummelt und was im Cyberspace noch so abgeht.

NEWS

IMPORT-TESTS









FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

MORTAL KOMBAT

Die brutalsten Martial-Arts-Helden aller Zeiten, ein talentierter Jung-Regisseur und reichlich US-Dollars. MAN!AC schleicht durch die düsteren Kulissen der amerikanischen "Mortal Kombat"-Verfilmung.

Am 9. Februar startete die deutsche Fassung des "Street Fighter"-Films, die amerikanischen Prügelspiel-Fans lecken sich aber bereits die Finger nach dem nächsten Kampfsport-Ereignis. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten läuft im Frühsommer die Filmadaption von Acclaims hierzulande beschlagnahmten "Mortal Kombat" an. New Line Cinema, bekannt durch B-Movies wie "Nightmare on Elmstreet" und "The Hidden", hat zusammen mit drei anderen Companies um die Lizenzrechte gebuhlt. Den Zuschlag erhielt die Produktionsfirma aus Los Angeles dank ihres Mentors Larry Kasanoff, der mit "Terminator 2" und "True Lies" die Kassen von Carolco bzw. Twentieth Century Fox füllte. Als Regisseur engagierte Kasanoff den 29jährigen Engländer Paul Anderson, der sich mit seinem Regiedebüt "Shopping" empfohlen hat, einem gesellschaftskritischen Film über Crash-Kids, die geklaute Autos zu Schrott fahren.

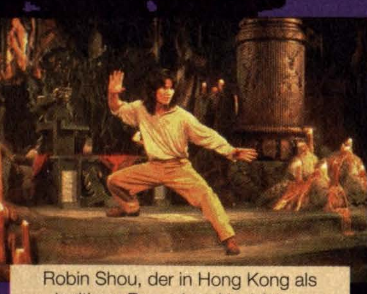
Turnier der Totschläger

Genau wie das Spiel erzählt auch der Film von den mächtigsten und stärksten Kämpfern aller Zeiten. Im Jahresrhythmus treffen sich die Athleten, um den besten Klopper zu ermitteln. Doch diesmal ist die Situation besonders kritisch: Shao Khan, der dämonische Veranstalter des Turniers, will die Welt unterwerfen, wenn ihn kein menschlicher Widersacher aufhalten kann. Dabei helfen ihm der unsympathische Chinese Shang Tsung und Prinz Goro, ein scheußliches Monster mit vier Armen.

Die Filmemacher mußten auf die "Umsetzung" der Spiele-Fatilites verzichten, um den Film mit dem "Ab 13"-Rating in die Kinos zu bringen – schließlich wollte man nicht an der Zielgruppe vorbeifilmen. Kasanoff sagte demzufolge in einem Interview mit dem amerikanischen Fachmagazin Cinescape, daß er sich bei der Verfilmung des Spiels auf die Hintergrundgeschichte konzentrieren wollte – angereichert mit antiken Mythen bietet sie genügend Material für 90 Minuten knochenknackende Jetztzeit-Fantasy. Er hatte nicht vor, die brutale Gewalt des Spiels auf die Leinwand zu bringen, sondern einen fesselnden Plot um die Spiel-Charaktere zu stricken.

Die Kinder des Bruce Lee...

Im Mittelpunkt des Films steht Liu Kang, dessen Part Robin Shou übernimmt – der erfahrene Eastern-Schauspieler wird von den Filmemachern in Hong-Kong bereits als der nächste Bruce Lee gehandelt. Als Liu Kang hat er mit Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa) noch eine Rechnung offen: Vor Jahren hat der Schläger Kangs Bruder hinterrücks umgelegt. Dafür sinnt der asiatische Karatemeister auf Rache. Da er nebenbei die Erde vor dem Untergang retten muß, stellt ihm das Drehbuch zwei amerikanische Haudegen zur Seite, die ebenfalls Trouble mit Tsung hatten: Sonya Blade, eine Spezialagentin, die den Tod ihres Partners rächen will, und Johnny Cage, ein Martial-Arts-Prolet aus Hollywood, der den ultimativen Kick sucht. Linden Ashby ("Wyatt Earp") schlüpft in die Klamotten von Schauspieler-Kollegen Johnny Cage, während die hübsche Bridgette Wilson als Sonya Blade über die Leinwand turnt. Arnie-Fans, die bei "Last Action Hero" nicht vorzeitig aus dem Kino geflüchtet sind, kennen Sie als


Robin Shou, der in Hong Kong als legitimer Bruce-Lee-Nachfolger gehandelt wird, spielt Liu Kang.


Gewitter-Gott Rayden (Christopher Lambert) steht den Sterblichen zur Seite


Die "Mortal Kombat"-Module spielten in der ersten Verkaufswoche 50 Millionen Dollar ein. Wird das dem Film auch gelingen?

DER FILM



Idyllisch: Die Outworld ist der Schauplatz des Mortal-Kombat-Turniers.

Die Dreharbeiten zum "Mortal Kombat"-Film begannen in Marina Del Rey, nahe Los Angeles und wurden in Thailand beendet.

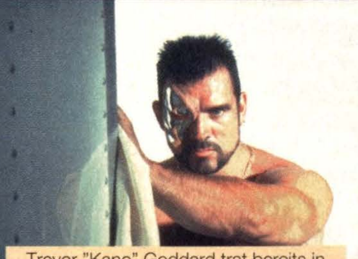
Traumpaar: Prinzessin Kitana (Talisa Soto) sieht man ihr Alter von zehntausend Jahren kaum an.

Christopher Lambert asoziiert man automatisch mit "Highlander", seinem größten Kassenerfolg. Nach dem kultigen ersten Teil und dem laschen Sequel (1991) kehrt Lambert als Connor Macleod in "Highlander 3: Der Magier" zurück. Der unsterbliche Macleod hat sich mittlerweile zur Ruhe gesetzt und eine Familie gegründet – bis ein übler Magier (Mario Van Peebles) auftaucht. "Highlander 3" verschlang ein Etat von 34 Millionen Dollar und wurde auf drei Kontinenten gedreht.

Tocher von Filmheld Jack Slater. Zuerst war für diese Rolle übrigens Cameron Diaz vorgesehen, das blonde Mega-Babe aus "Die Maske". Erst nachdem sich die Diaz im Karatecamp ein paar böse Blessuren eingefangen hatte, wurde sie gegen Bridgette Wilson ausgetauscht.
Ergänzt wird die schlagfertige Damen-Riege von Talisa Soto (Gespielin von James Bond in "Lizenz zum Töten") in der Rolle der tödlichen Prinzessin Kitana. Lediglich Mileena kommt im Film nicht vor. Damit die Erdlinge nicht ganz allein mit Shang Tsungs übermenschlicher Macht konfrontiert werden, eilt ihnen Gewitter-Gott Rayden, dargestellt von Christopher "Highlander" Lambert, zur Hilfe.

...und ihre Feinde

Im Actionkino sind die Bösewichte genauso wichtig wie die "Good Guys": Der Plot von "Mortal Kombat" rückt Großmeister Shang Tsung, der die Welt unterwerfen will, in den Mittelpunkt. Zusammen mit seinem Kumpel Goro, der das Tunier neunmal hintereinander gewann, stellt er sich den Sterblichen. Tagawa, als Schauspieler bereits auf Bösewicht abonniert, gefällt seine Rolle als Shang Tsung. Immerhin darf er den Geist besiegter Gegner in sich aufnehmen – im Film spiegeln sich die verlorenen Seelen dann in den Augen des Tyrannen wieder. Außerdem morpht sich Tagawa genau wie sein Pixel-Kollege in andere Gestalten. Genauso böse, aber reichlich blöde, ist Kano, der vom australischen Schauspieler Trevor Goddard verkörpert wird. Last but not least der vierarmige Goro, von dem die Produzenten behaupten, er sei die aufwendigste Trickfigur, die jemals in einem Film eingesetzt wurde. Kein Wunder, zeichnen sich doch Altmeister Tom Woodruff und Alec Gillis ("Alien", "Wolf") für das Design des Zwei-Meter-Monsters verantwortlich. Die Computereffekte kommen aus den Workstations von Alison Stavitch ("Terminator 2", "Dracula"). Der Deutschland-Start von "Mortal Kombat" steht leider noch nicht fest. Wir rechnen im Sommer mit Kasanoffs neuem Streifen. *ak*



Trevor "Kano" Goddard trat bereits in der Fernsehserie "Murphy Brown" und im TV-Film "Dark Justice" auf.

Videospielfilme: Aufmarsch der Flops

Mit Filmen zum Thema Videospiele konnte bislang kein Hollywood Major eine müde Mark verdienen. Was 1982 mit "Tron" begann, 1984 mit "The Last Starfighter" und 1989 mit dem abendfüllenden Nintendo-Werbespot "The Wizard" folgte, endete 1993 mit einem noch größeren Debakel: Selbst der 46 Millionen schwere "Super Mario Bros."-Film, in der unser aller Lieblings-Latzhosenheld zum erstenmal über die Leinwände kullerte, floppte an der Kinokasse. Trotzdem läuft mit "Street Fighter – Der Film", in den Capcom 40 Millionen Dollar investierte, eine neue Umsetzungswelle an. Während sich die Japaner mit Jean-Claude van Damme als Hauptdarsteller und dank tatkräftiger Unterstützung von Universal (2000 amerikanische Kinos erhielten Kopien des Films) auf der sicheren Seite wähnen darf, werden's die kommenden Projekte schwerer haben: So verfilmt die amerikanische No-Name-Produktion Gramercy Pictures zur Zeit das Leben der beiden "Double Dragon"-Helden Jimmy und Billy Lee (Mark Dacascos, Scott Wolf), die reichlich Ärger mit Bösewicht Koga Shuko (Robert Patrick) haben, während sich Ivan Reitman ("Ghostbusters") die "Doom"-Lizenz von ID Software gesichert hat. Sogar "Myst", das Grafikadventure von Rand und Robyn Miller, soll verfilmt werden, sobald die Erfinder Ihre Trilogie beendet haben. *ak*



Star des "Double Dragon"-Films ist Robert Patrick (links), bekannt als T1000 ("Terminator 2").

auf der Überholspur

Gut ein Jahr ist seit unserem Firmenportrait vergangen. Wir schauen erneut hinter die Kulissen einer Firma, die nach der Spielhalle nun auch das Wohnzimmer erobern will.

Zuletzt sorgte die Firma, die Pac-Man erfand mit dem Rennspielknaller "Ridge Racer" für Furore und erntete dank der phänomenalen Grafik und dem realistischen Fahrverhalten des Automaten jede Menge Lorbeeren. Doch die Konkurrenz schlief nicht: Mit "Daytona USA" nahm Sega, mit "Cruis'n USA" die Allianz aus Williams und Nintendo die Verfolgung auf. Jetzt kontert Namco mit einem neuen Rennspiel auf "Ridge Racer"-Basis und versucht gleichzeitig mit dem 3D-Prügelspiel "Tekken" Segas "Virtua Fighter" aus dem Ring zu prügeln.

ACE DRIVER

Die nächste Generation der Formel-1-Rennspiele: "Ace Driver" basiert wie "Ridge Racer" auf Namcos System 22-Hardware und ist damit den Formel-1-Vorgängern "Winning Run" und "Driver's Eye" grafisch und technisch überlegen. Selbst "Ridge Racer" verblaßt neben dem jüngeren Verwandten. Mittels einer Link-Möglichkeit werden darüberhinaus bis zu acht Automaten miteinander vernetzt – das war's dann wohl auch für Segas "Virtua Racing". Die erste Präsentation der Luxus-Raser ein fand Ende Januar auf der IMA in Frankfurt statt.

"Ridge Racer"-ähnliche Grafikroutinen und bewährte...

...System-22-Hardware liegen Namcos "Ace Driver" zugrunde.

System: Automat (System 22)
Genre: 3D-Rennspiel
Erscheinungstermin: April 1995 (Japan)



Futuristische Kriegsspiele: Namcos Automatenumsetzung "Cybersled" erscheint für die Playstation.

Bei unserem zweiten Treffen mit Namco (eine komplette Firmengeschichte findet Ihr in MAN!AC 12/93) wurden uns vier Produkte vorgestellt: Zwei Automatenumsetzungen für die Playstation, sowie zwei spektakuläre Spielhallen-Neuentwicklungen, die ebenfalls gerade auf die Sony-Konsole umgesetzt werden. Die Playstation nimmt also mittlerweile eine Schlüsselposition der Namco-Entwicklung ein. Dank der Hardwarepower der Sony-Maschine scheinen originalgetreue Umsetzungen von Spielhallentiteln endlich greifbar zu sein. Der Ankündigung, "Ridge Racer" 1:1 für Sonys Kraftpaket umzusetzen, wurde Namco jedoch nur halb gerecht – zu unterschiedlich sind Namcos System-22-Board und die Sony Playstation. So dauerte die Entwicklung des "Ridge Racer"-Coin-Ops etwa acht Monate. Die Playstation-Version nahm mit knapp sieben Monaten fast die gleiche Zeit in Anspruch.

Derzeit arbeitet Namco an 20 Playstation-Spielen, sowohl Exklusiv-Entwicklungen als auch Arcade-Umsetzungen. Für das Mega CD wird es nach "Starblade" keine weiteren Spiele geben. Wahrscheinlich unterstützt Namco aber weiterhin das 3DO. Auch das Sega Saturn und – wenn alles gut geht – Nintendos Ultra 64 werden mit Namco-Umsetzungen versorgt.



Mit Raketen und Laserstrahl jagt Ihr in "Cybersled" Euren Gegenspieler durch das futuristische Labyrinth.

Schlacht der 3D-Panzer: CYBERSLED

"Cybersled" ist eine Umsetzung des im September '93 veröffentlichten Spielautomaten. Die Handlung ist simpel: Ihr wählt einen von sechs futuristischen "Cybersled"-Panzern, rumpelt in die Kampfarena und jagt einen ebenfalls motorisierten Kontrahenten mit Laser und Raketen. Diese verteidigen sich mit ähnlichen Waffen, versuchen Euch mit Blei vollzupumpen oder mittels einer Fire-und-Forget-Rakete zu vaporisieren. In der Spielhalle wurden mehrere Automaten miteinander vernetzt. Der fiese Schadenfreude-Effekt, der sich beim Wegpusten eines (ehemaligen?) Freundes ergibt, lies so manches Geldstück im Münzschacht des Automaten verschwinden. Bei der Version für die Playstation wird von der Link-Up-Funktion der Hardware leider kein Gebrauch gemacht. Stattdessen wird der Bildschirm vertikal geteilt, um Duelle zwischen zwei menschlichen Spielern zu ermöglichen. Als besonderes Bonbon packte Namco gleich zwei Versionen auf CD: Fans des Automaten genießen den "Original Mode", eine nahezu originalgetreue Konvertierung des Coin-Ops. Beim "Real Mode" handelt es sich um eine spielerisch identische Fassung, die optisch jedoch verbessert wurden:

DIE 3D-MASCHINEN: SYSTEM 21 UND 22

Um die schnelle 3D-Grafik darstellen zu können, entwickelte Namco in den 80er-Jahren das System 21-Spielhallensystem, das erstmals im Formel-1-Spiel "Winning Run" zum Einsatz kam. Später wurde es für den inoffiziellen Nachfolger "Driver's Eye", die Weltraumschlacht "Solvalou" und schließlich auch für die Panzerschlacht "Cybersled" genutzt. Das System 21 hat zwar nur eine 16-Bit-CPU, ist aber durch einen DSP-Chip und Custom Graphics Engine in der Lage, bis zu 60.000 Polygone in der Sekunde zu berechnen. Verglichen mit den Fähigkeiten heutiger 32-Bit-Heimkonsolen ist die Leistung nicht überragend, doch stellte sie Ende der 80er eine Innovation dar. Um einer Überrundung durch die Konkurrenz vorzubeugen, mußte also noch leistungsfähigere Hardware her. So

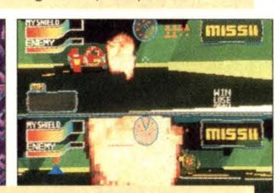
namco



Der neue Star am Rennspielhimmel: Namcos Formel-1-Rennen "Ace Driver" setzt die glorreiche Tradition von "Pole Position" (1982) bis "Winning Run" (1989) fort.







Auch bei "Cybersled" (im Bild eine fast fertige Version) wählt Ihr zwischen nackten Polygonen (links) und Texture Maps (Mitte). Via Split-Screen spielt Ihr auch zu zweit (rechts).



Bei "Tekken" wirbeln die Polygone: Dieses Spiel soll Segas "Virtua Fighter" das Fürchten lehren.



"Starblade Alpha" auf der Playstation : Eine düstere Weltraumfestung erwartet den Sternenkämpfer.

Die Polygon-Kulisse wurde großzügig mit Texture-Maps verkleidet, was zu einer detailreicheren Grafik führt.

System: Sony Playstation
Genre: 3D-Action für 2 Spieler
Erscheinungstermin: erschienen (Japan)

Lautstark im Weltall: Starblade Alpha

"Starblade" erschien Mitte 1991 in der Spielhalle und wurde trotz des linearen Spielablaufs (sämtliche Optiken wurden als vorberechneter Computerfilm von Laser Disc eingespielt) ein großer Erfolg. Planet "Red Eye", ein mechanisierter Himmelskörper, nähert sich in böser Absicht der Erde. Da die Bevölkerung angesichts der Megawumme des Killerplaneten etwas nervös wird, beauftragt man Euch, einen Elite-Piloten des Federation Star Fleed Squadron, die Energiequellen im Inneren des Planeten zu zerstören und alle Feinde der Menschheit aus dem All zu kicken. Die Story, notdürftig aus "Star Wars"-Versatzstücken zusammengeschustert, ist altbacken und klischeehaft. Im Eifer des Gefechts fällt Euch das freilich kaum auf: Befreundete Piloten funken panisch um Hilfe, Megaexplosionen donnern Euch um die Ohren und gewaltige Sternenzerstörer bekommen surrend Schlagseite, bevor sie mit ungeheurem Getöse auseinanderfliegen. Die Playstation-Variante ist eventuell noch besser als das prominente Spielhallenvorbild: Wie bei "Cybersled" habt Ihr auch bei "Starblade Alpha" die Wahl zwischen zwei Spielmodi; der dem Spielhallenvorbild entsprechende "Normal Mode" und dem speziell entwickelten, grafisch noch ansprechenderen "Texture Mode". *nami*

System: Sony Playstation
Genre: lineare 3D-Ballerei
Erscheinungstermin: erschienen (Japan)







Wie auch die 3DO-Version enthält "Starblade Alpha" auf der Playstation zwei Grafikmodi: Den klassischen Automaten (Mitte) und die neue Variante mit geshadeten Texture Maps.

TEKKEN

Leistungsschub dank System 22: "Tekken" ist ein 3D-Beat'em-Up nach "Virtua Fighter"-Vorbild, jedoch grafisch detaillierter und komplett mit Texturen versehen. Die wild aufeinander prügelnden Polygonmännchen werden voraussichtlich im März erstmals in der Spielhalle auftauchen und umgehend auf die Playstation übertragen.

"Tekken" ist Namcos erstes Duell-Prügelspiel. In der Spielhalle...

...soeben erschienen und bald auch für die Playstation erhältlich.

System: Automat (System 22)
Genre: 3D-Beat'em UP
Erscheinungstermin: erschienen (Japan)

...entwarfen die Hardwaredesigner von Namco die "System 22"-Spielhallenkonsole. Das erste Spiel, das die Leistung der Grundkonsole unter Beweis stellt ist "Ridge Racer", bei dem die Polygone zusätzlich schattiert und mit Texturen versehen wurden. Insgesamt benötigte Namco für die Entwicklung der Systeme 21 und 22 Hardware ungefähr sieben Jahre. Für die Spielhalle sind derzeit unter Verwendung der System-22-Konsole mehrere Spiele in Entwicklung unter denen vor allem "Ace Driver" und "Tekken" herausstechen.

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Capcoms Marvel-Lizenz schlägt wieder zu. Wolverine und seine X-Kumpane kämpfen sich durch ein neues Comic-Prügelspiel, das den "Super Street Fighter 2"-Thron erschüttern soll. Wir wagen uns in die Superhelden-Arena.

Capcom läßt das Prügeln nicht: Nachdem die Japaner bei "Darkstalkers", (erscheint in Kürze für die Playstation) die Programmroutinen von "Super Street Fighter 2 Turbo" wiederverwertet haben, steht mit "X-Men" bereits ein neues Spiel der "Street Fighter 2"-Crew zur Umsetzung bereit.

Dabei ließen sich die Entwickler um Ryo Nishitani (siehe Interview in der letzten MAN!AC) nicht lumpen: Kam der erste "Street Fighter 2"-Automat noch mit knapp sieben MByte Speicherkapazität zurecht, beanspruchen die "X-Men" 40,25 MByte (umgerechnet 322 MBit). Trotzdem geben sich bei "Children of the Atom" nur zehn Spielfiguren die Ehre: Neben dem aggressiven Ober-X-Men Wolverine sind auch Iceman, Sentinel und die sexy Psylocke mit dabei. Als Endgegner wurden der unsterbliche Juggernaut und Magneto, Herrscher über die Gravitation, verpflichtet. Die beiden haben sich in ihrer Raumfestung Avalon verschanzt, wo sie das Eintreffen der X-Men erwarten. Diese müssen sich aber erstmal untereinander verprügeln, denn nur der stärkste X-Charakter darf's mit den beiden Super-Bösewichten aufnehmen. Logisch, daß alle Spielfiguren mit Special-Moves protzen, neu ist allerdings, daß sich einige der Tricks variieren und sogar steuern lassen. Außerdem füllt sich mit jedem Move eine separate Energieleiste –


Wer nicht manuell decken will, kann den Computer damit betrauen.


Der vernichtende X-Move klappt nur, wenn die Energieleiste voll ist.

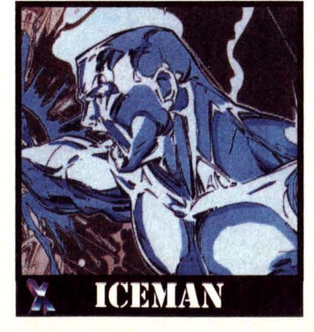

Silver Samurai ist einer der aufwendigsten "X-Men"-Charaktere



Wenn Kraftprotz Colossus nicht schnell die Arme hochhebt, ist das Match bald zuende.


COLOSSUS


CYCLOPS


ICEMAN


OMEGA RED


PSYLOCKE



Zehn Spielfiguren stehen Euch zur Wahl, erst danach bekommt Ihr auch die beiden Endgegner zu Gesicht.

Da bekommt Superman feuchte Augen: Gegen diesen Superstrahl hätte selbst er nichts entgegenzusetzen.

In einigen Stages kämpft Ihr auf verschiedenen Etagen. Hier wirbelt gerade Spiral durch die Luft.

und mit X-Power setzt Ihr dem Gegner noch wirkungsvoller zu. Nicht zu unterschätzen ist der "Automatic Mode": Im ersten Duell übernimmt der Computer die Abwehr (Ihr konzentriert Euch auf den Angriff), doch danach müßt Ihr mit einem Bruchteil der Energie gegen den nächsten X-Men gewinnen. Neu ist, daß Ihr bei "X-Men" nicht nur am Boden bleibt: Ein Teil des Kampfes findet in der Luft statt – sei es, daß Ihr hochspringt oder der Boden unter Euren Füßen verschwindet und Ihr eine Etage nach unten fallt.
Grafisch können die "X-Men" das hohe Capcom-Niveau sogar übertreffen. Die Background-Grafiken sind extrem abwechslungsreich (Ihr verfolgt richtige Geschichten) und knallbunt. Im Vordergrund agieren sauber animierte Sprites, die sich mit zuckenden Blitzen, bildschirmgroßen Kugeln, loderndem Feuer und ausfahrbaren Metallarmen um die Gunst des Publikums bemühen. Spielerisch können aber selbst Superhelden der Marvel-Schule nicht mit "Super STF 2 Turbo" mithalten, obwohl die X-Men mit noch mehr Combo-Moves und Super-Specials zur Welt gekommen sind.
Daß sich Capcoms X-Truppe noch auf 16-Bit-Konsolen die Köpfe einschlagen wird, ist unwahrscheinlich. 32-Bit-Fans haben´s besser: Playstation-Freunde sollen im Herbst in den Genuß einer 1:1-Adaption kommen. *ak*

Auch die X-Men bereiten sich auf einen Filmeinsatz vor und sollen noch im Sommer in die US-Kinos kommen. Regie führt voraussichtlich Richard Donner, der daneben an "Assassin", einem Actionstreifen mit Sean Connery arbeitet.

HARD CORE

Aufbruch zu neuen Welten: Core Design sagt dem Mega-CD leise Servus und tastet sich in das 32- und 64-Bit-Universum vor. MAN!AC wagt einen Rundflug auf dem Core-Planeten.

Ohne Rücksicht auf Verluste: Neue Kurse bietet "B.C. Racers"...

...auf dem 32X zwar nicht, dafür sind alle Objekte wesentlich farbenfroher und schnuckliger animiert.

Keiner kennt die Mega-CD-Hardware besser als Core Design. Ohne "Thunderhawk", "Battlecorps" und "Soulstar" wäre Segas CD-Erweiterung nur die Hälfte wert. Jetzt stürzen sich die Vielflieger aus dem englischen Derby auf die neue Konsolen-Generation. Playstation und Saturn zählen zu den bevorzugten CD-Systemen, doch auch 3DO und Jaguar werden unterstützt. In der ersten Jahreshälfte profitiert allerdings das 32X von den Core-Programmierkünsten. Zwar müssen wir bei den Modul-Varianten ihrer Mega-CD-Klassiker auf einige Intros sowie animierte Zwischensequenzen verzichten, technisch machen die 32X-Chips die fehlende Mega-CD-Hardware (ein 68000-Prozessor) locker wett. Nicht nur, daß Hintergrund-Optiken und Sprites statt mit 64 jetzt mit 256 Farbschattierungen protzen, die 3D-Landschaft dürfte sich um einiges fließender und flotter bewegen. Alle Objekte werden einer Schönheitsoperation unterzogen und erleben als gerenderte und mit Texturen überzogene Grafiken eine Wiedergeburt. Neue Missionen gibt es in "Soulstar X" und "Thunderhawk X" jedoch nicht. Dasselbe gilt für "BC Racers": Core's erstes 32-Bit-Spiel wird bereits im März ausgeliefert und sieht gegenüber dem 16-Bit-Vorbild deutlich besser aus. Auch das brandneue Golf "Scottish Open" lockt mit schnellen 3D-Optiken. Es soll ein Golfspiel für Anti-Sportler sein, das man sofort kapiert und ohne Golf-Know-How genießen kann. Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Echtzeit-3D-Umgebung, die auf Silicon-Graphics-Rechnern modelliert und mit Texturen überzogen wurde. Die vier 18-Loch-Golfkurse könnt Ihr aus verschiedenen Kamerawinkeln betrachten. An Spielmodi stehen das Tournament (60 Computer-Golfer), Skins- und Match-Play sowie der Shoot Out zur Wahl. Das 3DO-Update ist inhaltlich identisch, sollte aber eine üppigere Präsentation aufweisen.



Plug and Play: Core Design's "Scottish Open" ist ein "Just for Fun"-Golf ohne großen Simulationsanspruch.

Beinahe hätten wir's vergessen: Core's letztes Mega-Drive-Spiel ist "Skeleton Crew", ein isometrisches Ballerspektakel ohne tieferen Sinn. Die Umsetzung eines älteren Amiga-Titels sieht mäßig interessant aus und wird wahrscheinlich in der nächsten MAN!AC getestet.

Diese illustren Gesellen treiben sich in "Swagman" herum, das zur Abwechslung kein Actionspiel sein wird.

Titel	System	lieferbar ab
B.C. Racers	32X	März
Skeleton Crew	Mega Drive	März
Scottish Open	32X	April
	3DO	Juli
	Playstation, Saturn	4. Quartal
Soulstar X	32X	April
	3DO, Jaguar CD	Juli
Thunderhawk X	32X, 3DO, Jaguar CD	Juli
Shell Shock	32X, 3DO	Juli
	Playstation, Saturn	4. Quartal
Swagman	Playstation, Saturn	4. Quartal
Thunderhawk 2	Playstation, Saturn, Jaguar CD	4. Quartal
Tomb Raider	Playstation, Saturn	4. Quartal

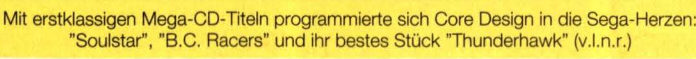
Leider ließ Core Design über die unbekannten Titel ("Shell Shock", "Swagman" und "Tomb Raider") wenig verlauten. Außer ein paar gerenderten Optiken verläßt nichts die Programmier-Dungeons. Die einzige Aussage zu "Shell Shock" definiert das Programm als 3D-Panzer-Simulation in Erinnerung an Atari's Klassiker "Battlezone".

ROLLING THUNDER

Dagegen wissen wir bei "Thunderhawk 2" sehr wohl, was in der heiß ersehnten Fortsetzung des Mega-CD-Verkaufshits abgeht: Die Geschichte spielt 20 Jahre in der Zukunft und versetzt Euch in das Cockpit von drei futuristischen Kampfhubschraubern. Euch stehen 24 Aufträge bevor, die zu komplexen Missionen zusammengefaßt werden. Ähnlich wie bei "Soulstar" ist die exakte Reihenfolge nicht festgelegt, sondern Ihr bestimmt die strategische Level-Planung.

Das 3D-Actionspektakel präsentiert sich im neuen Silicon-Graphics-Outfit: Sämtliche Objekte wurden vorab berechnet, modelliert und mit Texturen überzogen, ebenso die Hintergrund-Grafiken. Eure Einsatzgebiete liegen in den Bergen und auf dem offenen Meer, Ihr düst durch halsbrecherische Canyons, stattet kleineren Ortschaften einen Besuch ab und überzeugt Euch aus luftiger Höhe vom Fortschritt des Waldsterbens. *mg*





Mit erstklassigen Mega-CD-Titeln programmierte sich Core Design in die Sega-Herzen: "Soulstar", "B.C. Racers" und ihr bestes Stück "Thunderhawk" (v.l.n.r.)



NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“ von Nintendo®!

Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!

SUPER 16 BIT HI-TECH

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

+ Super GAME BOY™

+ SUPER MARIO WORLD

MORE FUN SET

Spiel Deine Game Boy™ Spiele in Farbe auf dem Super Nintendo™!

Das More Fun Set macht's möglich – und vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™ – Konsole, Super Mario World™ Kassette und High-Tech-Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ in Farbe auf dem Großbildschirm: Der Super Game Boy™ im Set dient als Farb-Adapter.
- Zauberei: Dein Game Boy™ Spiel erscheint in Farbe auf dem großen TV-Bildschirm
- Jetzt kannst Du alle Super Nintendo™ und alle Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ spielen – in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten: der Super Game Boy™ Spieleberater für viele Tips und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

TETRIS · ZELDA · KIRBY'S DREAMLAND

PAL VERSION

Nintendo®

AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:

➲ Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks.

➲ Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!



FUTURE

Zeit des Umbruchs: Die 16-Bit-Konsolen rüsten zum letzten Gefecht, während Playstation, Saturn und Ultra 64 zum Angriff auf die westliche Spielewelt blasen. MAN!AC verrät, was Euch bis zum Herbst-Showdown am Joypad hält.

Las Vegas rief und alle sind gekommen: Die Consumer Electronics Show war so gut besucht wie selten zuvor; Händler, Presse und Industrie wollten sich den Aufgalopp zum "Superwahljahr" 1995 nicht entgehen lassen. Allerdings wurden die künftigen Hardware-Gladiatoren Sega Saturn, Sony Playstation und Ultra 64 nicht offiziell präsentiert. Die US-Arena will man bis zum Herbst den 16-Bittern, 3DOs und Jaguars überlassen.

So kam es nicht von ungefähr, daß die Noch-Exoten 3DO und Jaguar kräftig Punkte sammelten. Die meisten Entwickler hielten sich mit 16-Bit-Neuheiten für Mega Drive und Super Nintendo bedeckt, die Standfläche von Nintendo war nicht ganz so mächtig wie auf der letzten CES, auch wenn sie die Konkurrenz-Areale um ein Vielfaches übertraf. Sega kehrte nach der Abstinenz auf der Sommer-CES in Chicago zurück und präsentierte vorwiegend die Mega-Drive-Produktlinie samt Zubehör. Die Fremdanbieter reduzierten im Gleichschritt mit den Hardware-Giganten ihr Spieleaufgebot und konzentrierten sich auf wenige 16-Bit-Neuheiten.

Gerade bei den Fremdanbietern war es kaum zu übersehen, daß die meisten Hersteller intern mit Hochdruck an 32- und 64-Bit-Titeln arbeiten und weniger Personal für Mega-Drive- und Super-Nintendo-Entwicklungen übrig haben. Insbesondere bei Konami und und Capcom waren 16-Bit-Neuheiten Fehlanzeige.

Absolute hat das Mega-CD entdeckt: Gleich vier Spiele erscheinen exklusiv für die CD-Konsole: "Battletech"...

...und "RDF" sind beides actionlastige 3D-Titel, die den zweiten 68.000-Prozessor im Mega-CD ausnutzen.

ABSOLUTE

Mit einem Quartett exklusiver Mega-CD-Titel überraschte Absolute Entertainment, die schon für den Atari 7800 Spiele produzierten. Optisch machten alle vier Discs einen guten Eindruck, insbesondere die Panzer-Simulation "Rapid Deployment Force" dürfte amerikanische Spielefans entzücken. Mehr-Spieler-Option, Live-Video-Einspielungen und taktisch geschulte Gegner heizen dem 3D-Panzer-Kommandanten ein. Wer lieber im Cockpit eines Mech-Roboters sitzt, hält sich an "Battletech: Gray Death Legion", das Euch in 30 halsbrecherische 3D-Action-Missionen schickt. Schon in diesen Tagen sollte das Weltraum-Spektakel "A/X-101" auf den Markt kommen. Gerenderte Zwischensequenzen peppen den 3D-Shoot'em-Up-Alltag auf. Absolute's letzte Neuheit ist für deutsche Spieler untauglich: "Penn & Teller's Smoke and Mirrors" bezeichnet sich als Interactive Comedy und erscheint am 1. April...

Zwei "Bildschirme" sorgen für einen tollen 3D-Effekt

VIRTUAL BOY

Die einzige Hardware-Neuheit, die offiziell auf des CES gezeigt wurde, war Nintendos Virtual Boy. Allerdings lief die Präsentation in bescheidenem Rahmen ab: Ein gutes Dutzend Virtual-Reality-Brillen tummelten sich in einem abgedunkelten Raum, kein Vergleich zu der "Donkey Kong Country"-Bonanza auf der Sommer-CES. Wie bereits in der MANIAC 1/94 auf Seite 18 berichtet, basiert die Erfindung auf einem monochromen Head-Mounted-Display, das die Bilder in mehreren Rotschattierungen dreidimensional darstellt. Erstaunlicherweise ist der 3D-Effekt sehr gut, die Steuerung mit dem Doppeljoypad (ein Steuerkreuz für links/rechts und oben unten, das andere für vorne/hinten) allerdings gewöhnungsbedürftig.

Für rund 200 US-Dollar (entspricht zirka 350 Mark) wird der Virtual Boy inklusive einem

-WORLD

WINTER-CES IN LAS VEGAS

Die teuerste Spieleproduktion der Geschichte: Origin's "Wing Commander 3" kostet 2,5 Millionen US-Dollar. Hier eine Szene vom Drehort.

Acclaim's Action-Adventure "Warlock" wird für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen

Voller Stolz präsentierte Acclaim ein Original-Fahrzeug aus dem "Judge Dredd"-Kinofilm...

...der zu einem Action-Jump'n'Run verarbeitet wird. Film & Spiel sollen im Sommer auf den Markt kommen.

ACCLAIM

Im Gegensatz zu fast allen anderen großen Software-Herstellern geht Acclaim mit 16-Bit-Volldampf ins Jahr 1995. Neben den aktuellen Titeln "Itchy & Scratchy", "True Lies" und "NBA Jam Tournament" konzentriert man sich insbesondere auf die Umsetzung des neuen Stallone-Films "Judge Dredd". Das Action-Jump'n'Run folgt thematisch brav der Kinovorlage, die wiederum auf einer erfolgreichen englischen Comicserie basiert. Als tapferer Gesetzeshüter Judge Dredd sorgt Ihr im 22ten Jahrhundert für Recht und Ordnung. Acht der zwölf Levels sind Filmszenen nachempfunden, die restlichen vier Spiestufen werden dem Comic-Original gerecht.
Der zweite Blockbuster im Acclaim-Programm ist "Batman Forever", das zeitgleich als Spielautomat auf den Markt kommt. Erstmals wird Acclaims Motion-Capture-Technologie eingesetzt, um Bewegungsabläufe so realistisch wie nur irgend möglich in ein Pixelgewand zu hüllen. Wie bereits berichtet, hat Acclaim auch an den Special-FX für den Kinohit mitgearbeitet. Auf der Leinwand spielen u.a. Jim Carrey und Nicole Kidman die Hauptrollen.
Natürlich führt Acclaim auch ihre Marvel-Serie fort: Mit "Maximum Carnage 2" und "Spider-Man Animated Series" erwarten wir zwei Comic-Adaptionen. Spielerisch wandeln die beiden Titel auf bekannten Action- & Prügel-Pfaden. Weiterhin bereitet Acclaim die Veröffentlichung von "Revolution

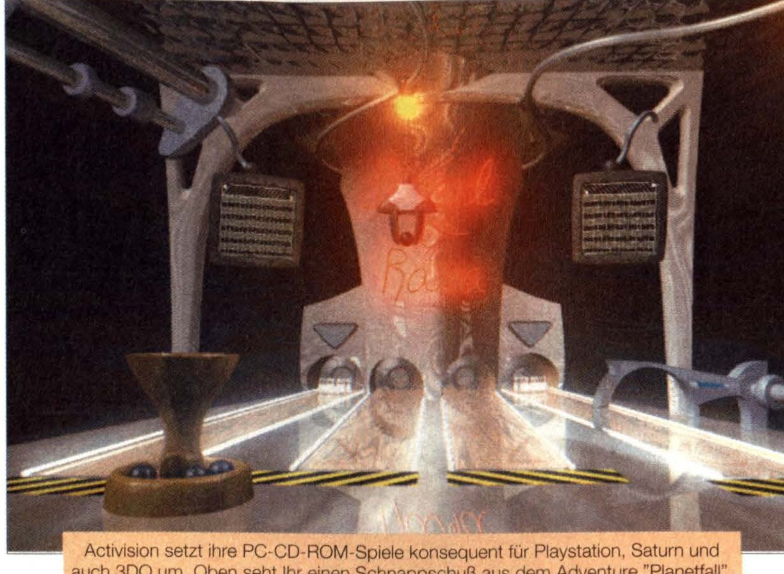
Spiel-Modul im Frühjahr in Japan und den USA ausgeliefert. Die Hardware basiert auf einem 32-Bit-RISC-Prozessor mit 20 MHz Taktfrequenz, die Display-Technik stammt von der US-Firma Reflection Technology. Ohne Joypad wiegt der Virtual Boy knapp 800 Gramm, er wird mit einem Sechserpack Batterien bzw. einem Netzgerät betrieben. Zum Start sind drei Spiele verfügbar (u.a. ein "Mario"-Titel sowie ein Flipper), insgesamt arbeiten rund 60 Entwickler an entsprechenden Modulen. Ob und wann der Virtual Boy in Deutschland auf den Markt kommt, steht noch nicht fest.

FAZIT

Cooler 3D-Effekt, aber monochrome Optiken. Noch nicht abzusehen, ob die Virtual-Reality-Brille ihr Geld wert ist. Könnte als High-Tech-Mitbringsel etwas zu teuer sein.



Der Virtual Boy mit dem ungewöhnlichen Doppel-Joypad


Activision setzt ihre PC-CD-ROM-Spiele konsequent für Playstation, Saturn und auch 3DO um. Oben seht Ihr einen Schnappschuß aus dem Adventure "Planetfall".

X" vor, in dem die Rockband Aerosmith inhaltlich und akustisch die Hauptrolle spielt. Die "New Order Nation" hat die Musiker entführt und will ihre Musik dazu verwenden, Jugendliche auf der ganzen Welt zu bevormunden. Aerosmith widersetzt sich natürlich dem Plan und rechnet mit Eurer Hilfe, um gemeinsam die Welt zu retten. Wollen wir hoffen, daß die Umsetzung des Action-Spielautomaten etwas gehaltvoller als die Story anmutet. Last but not least versucht Acclaim, auch im Action-Adventure-Genre Fuß zu fassen. Mit dem Fantasy-Abenteuer **"Warlock"** betretet Ihr die mystische Welt von Dämonen, Zaubersprüchen und Skelettkriegern.


PC-Spieler drehen völlig durch: Für Flieger-Freaks gibt's diesen Hydraulik-Sessel.

Um die Kompetenz des hauseigenen Entwicklungsteams auszubauen, hat Acclaim kurzerhand Iguana Entertainment gekauft. Iguana inszenierte früher u.a. für Acclaim ("NBA Jam", "NFL Quarterback Club") und Sunsoft ("Aero 2", "Zero the Kamikaze Squirrel") hochwertige Videospiele für alle gängigen Systeme. Überhaupt mischt Acclaim in so vielen Bereichen mit, daß man beim Lesen der Presseunterlagen fast den Überblick verliert: Die Videospiel-Produktion für alle Systeme läuft auf Hochtouren, die Acclaim-Special-FX-Studios arbeiten fleißig mit Hollywood zusammen, Acclaim Comics kauft eine Lizenz nach der anderen, und der erste Acclaim-Spielautomat ("Batman Forever" läuft in wenigen Monaten vom Band. To be continued.

ACCOLADE

Aufregung am Accolade-Stand: Die europäische Delegation mußte kurzerhand nach England zurückkehren, da der Medienkonzern Wea ein Drittel von Accolade gekauft hatte und eine schnelle Neuorganisation anstrebt. In den USA werden Accolade-

3DO

Alles im Lot: Die ansprechenden Herbst-Veröffentlichungen des letzten Jahres machen den Spielern, der 3DO-Company und den Software-Herstellern Mut. Auch wenn sich die 3DO-Absatzzahlen im Vergleich zu den Verkaufsrekorden von Playstation und Saturn noch bescheiden ausnehmen, gehen 3DO-Besitzer mit Zuversicht ins Jahr 1995. Die Spiele-Welle scheint nicht abzuebben, gut zwei Dutzend interessante Titel stehen kurz vor der Fertigstellung.

Allen voran warten wir auf die Mammutproduktion "Wing Commander 3", die bereits seit einigen Wochen für PCs auf vier CD-ROMs ausgeliefert wird. Die Hollywood-reife Science-fiction-Inszenierung ist mit hochkarätigen Schauspielern besetzt und verbindet Interactive-Movie-Elemente mit traditionellem High-Tech-Weltraumgefecht. Neben aufwendigen Live-Video-Szenen erleben wir aufgemotzte 3D-Actionszenen im Stil von "Super Wing Commander" und lauschen einem beeindruckenden Dolby-Surround-Soundtrack. Als Hauptdarsteller wurden "Star Wars"-Held Mark Hamill, Malcolm McDowell ("Star Trek Generations") und John Rhys-Davies ("Indiana Jones") rekrutiert, die gesammelten Produktionskosten betrugen rund 2,5 Millionen US-Dollar.


Hightech-Optiken von Activision: Im Bild das Adventure "Planetfall".

Ein Geist geht zur Sache: Virgins Horror-Interactive-Movie "11th Hour" erscheint u.a. für 3DO.

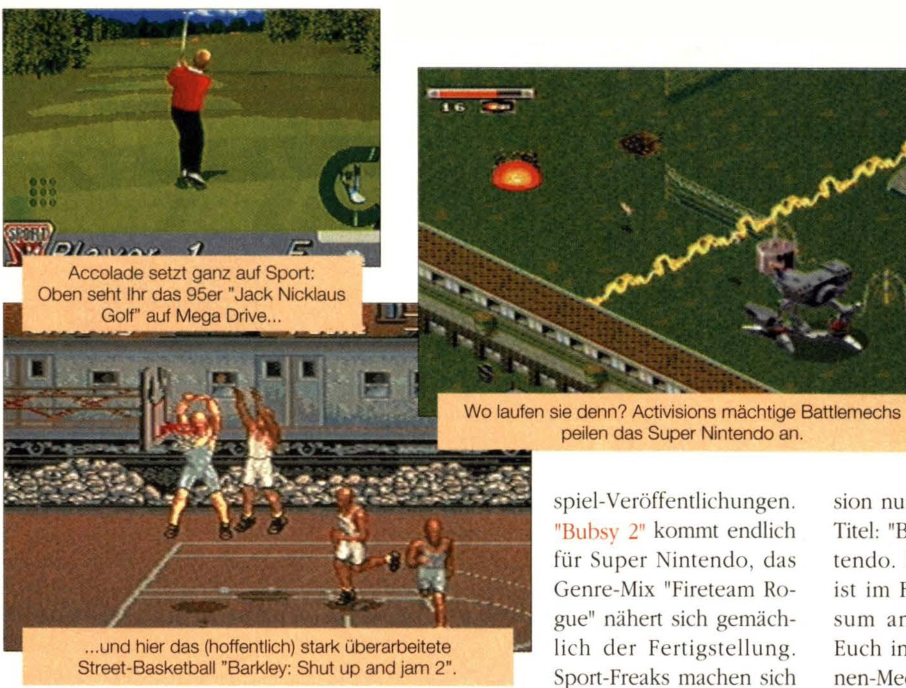
Mit weit weniger Aufwand entstanden die beiden "Doom"-Episoden für PCs, erzielten aber weltweit noch größere Beachtung. Den ersten Teil spielen mittlerweile auch Jaguar- und 32X-Besitzer, zum Frühjahr sind erweiterte Adaptionen von beiden Spielen fürs 3DO geplant. Man munkelt von neuen Levels und mehr Grafik-Details. Darüberhinaus stehen ein gutes Dutzend weitere PC-Umsetzungen an: Gametek's interaktive Spielfilme "Quarantime" und "Hell", kriegerische Strategie-Epen aus amerikanischer Produktion oder britische Kult-Titel wie die spaßige Wirtschaftssimulation "Theme Park".

Ein Drehort-Schnappschuß von "Wing Commander 3"

Nach "Wing Commander 3" hat Virgin die aufwendigsten Spiele im Programm: Der "7th Guest"-Nachfolger "11th Hour" ist mit Spezialeffekten gespickt und verspricht Computer-Trickfilme, wie man sie zuvor noch nicht zu Hause erleben konnte. Den tolldreisten Silicon-Graphics-Animationen von "11th Hour" setzt "Daedalus Encounter" hochbezahlte Schauspieler entgegen. Der Nachfol-

Das Goldstar-3DO wird in den USA ausgeliefert, in Europa kommt's so schnell leider nicht.


Capcom bietet ein "Street Fighter"-Pad fürs 3DO an



Accolade setzt ganz auf Sport: Oben seht Ihr das 95er "Jack Nicklaus Golf" auf Mega Drive...

Wo laufen sie denn? Activisions mächtige Battlemechs peilen das Super Nintendo an.

...und hier das (hoffentlich) stark überarbeitete Street-Basketball "Barkley: Shut up and jam 2".

Produkte von der neu gegründeten Wea Distribution vertrieben; wie sich die Wea-Beteiligung in Europa auswirkt, stellt sich noch heraus. Die Videospiel-Neuheiten sind einerseits alte Bekannte, andererseits Updates letztjähriger Sportspiel-Veröffentlichungen. "Bubsy 2" kommt endlich für Super Nintendo, das Genre-Mix "Fireteam Rogue" nähert sich gemächlich der Fertigstellung. Sport-Freaks machen sich auf "Hardball '95", "Brett Hull Hockey '95", "Jack Nicklaus Golf '95" und "Barkley: Shut Up and Jam 2" gefaßt. Inwieweit die Fortsetzungen der teils wenig berauschenden Originale ins Schwarze treffen, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.





Das nächste Großprojekt von Accolade ist "Fireteam Rogue", das wir bereits in früheren Ausgaben vorstellten. Im Frühjahr soll das Mega-Drive-Action-Adventure erscheinen.

ACTIVISION

Abgesehen von diversen interessanten 3DO-, Playstation- und Saturn-Ankündigungen arbeitet Activision nur an einem neuen 16-Bit-Titel: "Battletech" fürs Super Nintendo. Das 3D-Actionspektakel ist im FASA-Battletech-Universum angesiedelt und versetzt Euch ins Cockpit eines 75-Tonnen-Mechs. Ihr seid mit futuristischen Waffen bestückt und kämpft auf fünf verschiedenen Planeten. Zwei Spieler können nur als Team antreten (steuern & feuern), ansonsten beweist Ihr Euch als Einzelkämpfer in feindlichem Territorium.



Noch mal "Battletech": Zum Thema entsteht 1995 eine...



...Zeichentrickserie und ein Kinofilm von New Line Cinema.

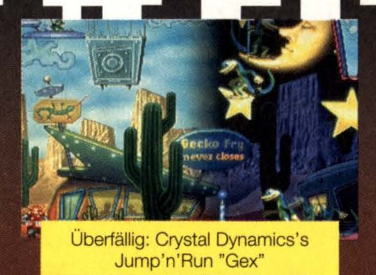


AMERICAN LASER

Same procedure as every year: Die Fadenkreuz-Fetischisten setzen auf ihre Live-Video-Actionspiele, die je nach System (3DO,

ger des PC-Spiels "Critical Path" lockt mit Kinostar Tia Carrere, vor wenigen Monaten an der Seite von Arnold Schwarzenegger in "True Lies" zu bestaunen. Die hübsche Action-Lady (sie ziert übrigens das Titelblatt dieser MAN!AC) kämpft fernab der Heimat gegen aufmüpfige Aliens, löst kleinere Puzzles und setzt ihren weiblichen Charme geschickt ein.

Sieht man sich die geplanten 3DO-Spiele an, wird der Trend zum sündhaft teuren Spiel-"Film" überdeutlich. Etliche PC-Entwickler konvertieren ihre High-End-Produktionen fürs 3DO, wobei "High End" nicht zwangsläufig für "viel Spielspaß" steht. Was uns fehlt, sind die typischen Videospiele, wie wir sie auf 16-Bittern kennen und schätzen. Ein paar schmucke Jump'n'Runs, putzige Japano-Rollenspiele oder knackige Action-Adventures ständen dem 3DO gut zu Gesicht. Da kommt es wie gerufen, daß die englischen Sega-Jünger von Core Design einige Mega-CD-Klassiker und neue Projekte u.a. für das 3DO adaptieren.



Überfällig: Crystal Dynamics's Jump'n'Run "Gex"

Auf der Hardware-Seite breitet sich im Frühjahr interessantes Zubehör aus. Für die Panasonic- und Goldstar-3DOs wird endlich die Digital-Video-Cartridge ausgeliefert (200 US-Dollar, rund 350 Mark), ein 6-Button-Pad hilft "Street Fighter"-Fans auf die Sprünge. Außerdem sind eine Maus sowie der "Flightstick Pro" für Spiele wie "Rebel Assault", "Shock Wave" und "Super Wing Commander" im Angebot.

In Deutschland wurde der für April geplante 3DO-Start leider auf den August verschoben – parallel zur IFA.

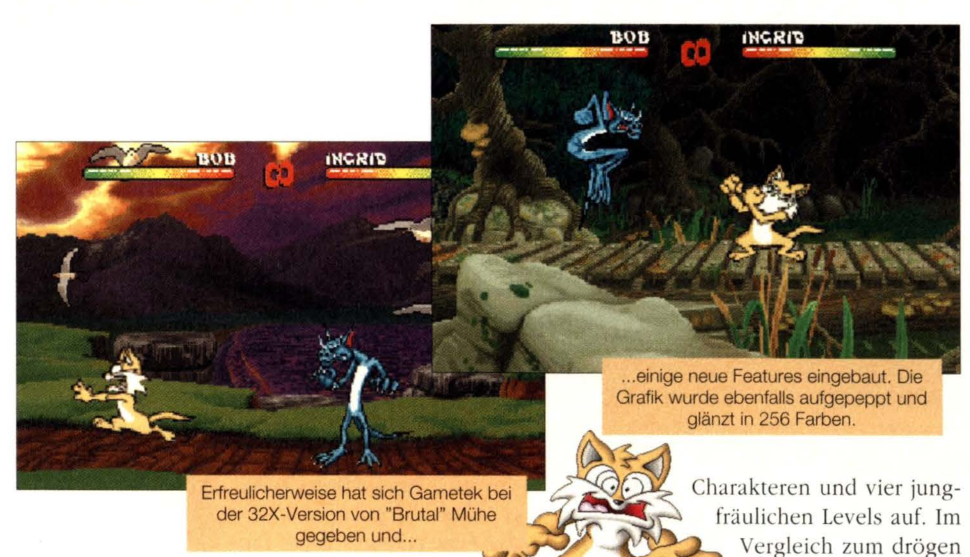
FAZIT

Der Aufwärtstrend hält an. Das Software-Angebot wird von kostspieligen Interactive Movies dominiert, neues Zubehör (MPEG, Joysticks) freut die 3DO-Besitzer.

ANGEKÜNDIGTE 3DO-SPIELE

Titel	Hersteller	Genre
Titel	Hersteller	Genre
Blade Force	3DO-Company	k.A.
Braindead 13	Ready Soft	k.A.
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Interactive Movie
Corpse Killer	Digital Pictures	Interactive Movie
Cyber Clash	Crystal Dynamics	k.A.
Cyberia	Interplay	k.A.
Daedalus Encounter	Panasonic/Virgin	Interactive Movie
Doom	Art Data /ID	3D-Action
Doom 2	Art Data/ID	3D-Action
Dragon Lore	Mindscape	k.A.
Dragon's Lair 2	Ready Soft	Interactive Movie
Drug Wars	American Laser	Fadenkreuz-Action
Flashback	U.S. Gold	Action-Adventure
Flying Nightmares	Domark	3D-Action
Fun'n'Games	Panasonic	Lernspiele
Gex	Crystal Dynamics	Jump'n'Run
Grandest Fleet	J.C. Research	Strategie
Hell	Gametek	Interactive Movie
Immercenary	Electronic Arts	k.A.
Jammit	GTE	Sport (Basketball)
Killing Time	3DO-Company	Action
Kingdom: The Far Reaches	Interplay	Adventure
Lemmings Chronicles	Psygnosis	Geschicklichkeit
Loadstar	Rocket Science	Interactive Movie
Myst	Panasonic	Adventure
Panzer General	SSI	Strategie
Perfect General	J.C. Research	Strategie
Primal Rage	Time Warner	Prügelspiel
Pyramid Intruder	Taito	3D-Action
Quarantime	Gametek	Interactive Movie
Rayman	Ubi-Soft	Jump'n'Run
Return Fire	Prolific	Action
Rise of the Robots	Mirage/Absolute	Roboter-Prügelspiel
Robinson's Requiem	Ready Soft	Rollenspiel
Saturncide	American Laser	k.A.
Seal of the Pharaoh	Panasonic	k.A.
Shell Shock	Core Deisgn	k.A.
Space Ace	Ready Soft	Interactive Movie
Space Hulk	Electronic Arts	Rollenspiel
Space Pirates	American Laser	Fadenkreuz-Action
Star Trek: Next Generation	Spectrum Holobyte	Adventure
The 11th Hour	Virgin	Interactive Movie
The Scottish Open	Core Deisgn	Sport (Golf)
Theme Park	Electronic Arts	Strategie
Thunderhawk	Core Design	3D-Action
Wicked 18	Panasonic	k.A.
Wing Commander 3	Origin	3D-Action
Return to Zork	Activision	Adventure
Zork: Nemesis	Activision	Adventure
Planetfall	Activision	Adventure
The Great Game	Activision	Interactive Movie
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Jump'n'Run

Alle angeführten Titel sollen bis zum Ende des zweiten Quartals in den USA erscheinen. Welche Titel davon offiziell nach Europa kommen, ist noch nicht abzusehen.



Erfreulicherweise hat sich Gametek bei der 32X-Version von "Brutal" Mühe gegeben und...

...einige neue Features eingebaut. Die Grafik wurde ebenfalls aufgepeppt und glänzt in 256 Farben.

Mega-CD) unterschiedlich stark gepixelt aussehen. Spielerisch ansprechende Software hatten die Amerikaner nicht parat. Es ist zu befürchten, daß die gesammelten **"Mad Dogs"**, **"Drug Wars"** und **"Space Pirates"** auch vor Playstation und Saturn nicht halt machen. Allerdings hat American Laser angekündigt, Spiele für junge Mädchen ("Games for her") zu entwickeln. Der erste Titel ist **"Madison High"** und wird für alle CD-Konsolen im Sommer '95 auf den Markt kommen. Außerdem kaufte American Laser den Entwickler Quantum Quality Productions, Erfinder von recht erfolgreichen US-Strategiespielen ("Perfect General").

Gamtek geht in die Luft: Mir "Air Cavalry" und "Carrier Aces"...

...erscheinen zwei Action-Flugsimulationen fürs Super Nintendo.

GAMETEK

Als eine von wenigen Firmen konnte Gametek ein 32X-Spiel live am Stand präsentieren. Das 32-Bit-Update von "Brutal" wartet mit 256-Farben-Optik, zwei neuen Charakteren und vier jungfräulichen Levels auf. Im Vergleich zum drögen "Cosmic Carnage" sieht **"Totally Brutal"** wie der sichere Beat'em-Up-Sieger aus.

Super-Nintendo-Besitzer freuen sich auf zwei Flugkampf-Titel. **"Carrier Aces"** und **"Air Cavalry"** beamen Euch in das Cockpit von altertümlichen Flugzeugen aus dem zweiten Weltkrieg bzw. in High-Tech-Hubschrauber wie den A-96 Valkyrie. Beide Spiele lassen zwei Flieger gleichzeitig an den Start und bieten eine Mischung aus flotter 3D-Action sowie Strategieelementen.

HUDSON

Das furiose Actionspektakel "Hagane" haben wir bereits in einer früheren MAN!AC vorgestellt, "Super Bonk" testen wir in dieser Ausgabe (beide nur für Super NES). Ansonsten überrascht uns Hudson mit vier hochgradig interessanten Mega-CD-Spielen: eine Fußball-Simulation ("Hudson Soccer") sowie drei Umsetzungen profilierter PC-Engine-CD-ROMs. Darunter sind das famose Action-Adventure "Dungeon Explorer 2" im "Zelda"-Look, das Zeichentrick-Interactive-Movie "Space Adventure Cobra 2" und der grafisch umwerfende Horizontal-Scroller "Lords of Thunder".

P.S. Das neue Super-NES-"Bomberman" kommt im Herbst.

Die Geschicklichkeits-Knobelei "Kirby's Avalanche" (Super NES) entspricht "Mean Bean Machine" (Mega Drive)

Farbige Game Boys: Die Pop-Art-Handhelds sind leider nur äußerlich bunt, der Bildschirm bleibt schwarz-weiß.

NINTENDO

Abgesehen von der "Virtual Boy"-Premiere (siehe Kasten) dominierten FX-Module den Nintendo-Stand. Das langersehnte Polygon-Scharmützel **"Starwing 2"** ist für den Spätsommer angekündigt und beschert uns nicht nur schnellere 3D-Grafik als je zuvor, sondern auch einen Zwei-Spieler-Modus mit horizontal geteiltem Bildschirm. Diesmal sind

MEGA DRIVE 32X

Die erhoffte Spiele-Flut für den 32X-Adapter konnten wir auf der CES nicht ausmachen. In erster Linie gab es die schon länger angekündigten Module und CDs zu sehen, neu war bei Sega lediglich das etwas infantile Jump'n'Run "Tempo", die Polygon-Weltraumschlacht "Motherbase" sowie "Chaotix". Letzteres spielt im "Sonic"-Universum, präsentiert Dr. Robotnik als Fiesling und verschlägt Euch in fünf halsbrecherische Levels. Neben schmucken 3D-Einlagen dürfte sich der verwirrende Zwei-Spieler-Modus als Highlight entpuppen – kein typisches "Sonic"-Hüpfspiel, sondern ein leicht abgedrehtes High-Speed-Jump'n'Run.

Auf CD erscheinen "Midnight Raiders", "Surgical Strike", "Fahrenheit" und "Power Rangers", von Digital Pictures gibt's Updates aller neuen Titel, von "Supreme Warrior" bis "Slam City", dazu den Klassiker "Night Trap".

Die meisten Fremdanbieter konnten noch keine Spiele zeigen, kündigten aber meist nur optisch aufpolierte Versionen ihrer Mega-Drive-Originale an (beispielsweise Acclaim). Allenfalls Core Design arbeitet an exklusiven 32X-Projekten (auf Modul), die teils von ihren Mega-CD-Erfolgen abgeleitet werden oder im Rahmen ihrer 32-Bit-Entwicklung komplett neu entstehen.

Im Herbst erscheint übrigens ein neues Mega Drive, das die 32X-Hardware bereits in seinem Gehäuse birgt. Der "Neptune" soll 200 US-Dollar kosten (etwa 350 Mark) und der lästigen Kabelunordnung bei der Verbindung von Mega Drive und 32X ein Ende machen.

FAZIT **Verkauft sich ganz gut, jedoch fehlt noch die Software-Unterstützung von Fremdanbietern. Meist werden nur geringfügig aufgemotze 16-Bit-Updates angekündigt.**

ANGEKÜNDIGTE 32X-SPIELE

Titel	Hersteller	Medium	Genre
BC Racers	Core Design	Modul	Fun-Motorrad-rennen
Chaotix	Sega	Modul	Jump'n'Run
Fahreinheit	Sega	CD	Interactive Movie
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Modul	Sport (Baseball)
Golf Magazine 36 Holes	Sega	Modul	Sport (Golf)
Hockeydrome	Activision	Modul	Cyber-Eishockey
Izzy's Quest	U.S. Gold	Modul	Jump'n'Run
Metal Head	Sega	Modul	3D-Mech-Action
Midnight Raiders	Sega	CD	Interactive Movie
Mortal Kombat 2	Acclaim	Modul	Prügelspiel
NBA Jam Tournament	Acclaim	Modul	Sport (Basketball)
NFL Quarterback Club	Acclaim	Modul	Sport (American Football)
Pinoccio	Virgin	Modul	Jump'n'Run
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Modul	Jump'n'Run
Power Rangers	Sega	D	Action
R.B.I. Baseball '95	Time Warner	Modul	Sport (Baseball)
Revolution X	Acclaim	Modul	Action
Shell Shock	Core Design	Modul	k.A.
Soulstar X	Core Design	Modul	3D-Action
Surgical Strike	Sega	CD	Interactive Movie
Tempo	Sega	Modul	Jump'n'Run
The Scottish Open	Core Design	Modul	Sport (Golf)
Thunderhawk	Core Design	Modul	3D-Action
WWF Raw	Acclaim	Modul	Wrestling

SUPER NES

Art of Fighting dt	***59.90**
Biker Mice dt	129.90
Chaos Engine dt	***99.90**
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	***119.90**
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	***129.90**
Indiana Jones dt	139.90
Jurassic Park II dt	***45.00**
König der Löwen dt	***99.90**
Lord of the Rings dt	***89.90**
Mickey Mania dt	129.90
Micromachines dt	119.90
NHL-Hockey´95 dt	129.90
Pac-Attack	***109.90**
Pink Panther dt	***77.00**
Pitfall dt	139.90
Return of Jedi dt	139.90
Rise of the Robots dt	***99.90**
Samurai Shodown dt	139.90
Shaq Fu dt	***99.90**
Sparkster dt	***99.90**
Star Trek Academy us	124.90
Street Racer dt	***119.90**
Vortex dt	129.90

***Angebot solange Vorrat reicht**
weitere SNES-Titel an Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) (getestet in der Maniac 11/94)	69.00



SEGA SATURN

SEGA 32X

32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars Arcade dt	139.90
Virtua Racing DLX us	139.90

MEGA DRIVE

Castlevania dt	***59.90**
Dynamite Headdy dt	***99.90**
Earth Worm Jim dt	129.90
FIFA-Soccer´95 dt	***99.90**
Hyperdunk dt	***59.90**
König der Löwen dt	129.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	119.90
Misadv. of Flink CD dt	99.90
NBA Live´95 dt	119.90
Rise of the Robots dt	***99.90**
Soleil dt	129.90
Super Turrican dt	99.90
WWF Raw dt	139.90
Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	49.90

***Angebot solange Vorrat reicht**



Playstation

ENDLICH!!! Jaguar CD



CD-ROM ohne Jaguar
us 369.00

JAGUAR SPIELE

Aircars	124.90
Barkley Basketball CD	124.90
Battlemorph CD	124.90
Blue Lightning CD	124.90
Cannon Fodder	129.90
Creature Shock CD	124.90
Demolition Man CD	124.90
Dungeon Dephts	109.90
Fight for Life	139.90
Highlander CD	124.90
Iron Soldier	129.90
Legions of Undeath	124.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads	je 990.00
Joyboard	119.00
Samurai Shodown II	149.00
King of Fighters´94	149.00
Street Hoop us	139.00
Viewpoint	149.00
Windjammers	139.90
NEO GEO CD´s ab	99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00

aktuelle 3DO-Titel an Lager

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph RGB-60Hz us	599.00
PAL-50Hz dt	589.00
Basis-Grundgerät (ohne Spiel) RGB-60Hz us	499.00



GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.
Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.
Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%
Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM *99.-*



Ab sofort Ratenkauf möglich!!

0221 - 12 10 67 /68 /69

UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN

KÖLN
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

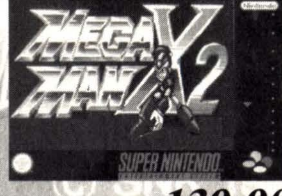
KONSTANZ
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

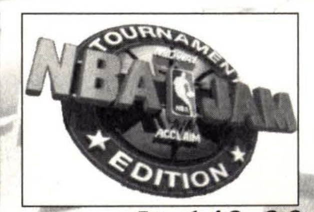
NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!



dt 114.90



us 139.90



dt 149.90

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. . Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.



Drei Mal FX-Chip: Im Spätsommer erwarten wir die "Starwing"-Fortsetzung (in den USA "Starfox")...

...einige Wochen früher düst die Action-Hubschrauber-Simulation "Comanche" durch unsere Wohnzimmer...

Eure Flugrouten nicht festgelegt, entsprechend Eurer Taktik wählt Ihr die Kampfschauplätze aus. Außerdem fightet Ihr nicht nur im Weltraum mit Laserwaffen, sondern steht auch am Boden Euren Mann. Dort nehmt Ihr in "Star Wars"-inspirierten Walkern Platz und liefert Euch heiße Roboter-Gefechte. Das Original-"Starwing"-Team wird mit neuen Charakteren ergänzt.

Das japanische "Pyo Pyo" erscheint als "Kirby's Avalanche"...

Die zweite FX-Neuheit ist allen PC-Spielern ein Begriff: Vor gut zwei Jahren begeisterte der Action-Flugsimulator "Comanche" mit einer neuartigen Grafikdarstellung ("Voxel Space") die MS-DOS-Welt. An Bord eines mächtigen Hubschraubers düst Ihr über grafisch atemberaubende 3D-Landschaften, die gar nicht nach Polygonen aussehen, obwohl sie darauf basieren. 30 neue Missionen wurden speziell für die Super-Nintendo-Version ausgetüftelt, ein bis zwei Spieler stellen sich der Herausforderung.

...außerdem agiert das Knuddel-Wesen als Ball in "Kirby's Dream Course".

...und "FX Fighter" beschert uns inoffizielle Virtua Fighters auf dem Super Nintendo.

Das FX-Trio komplettiert der "Virtua Fighter"-Verschnitt "FX Fighter", der in Zusammenarbeit mit GTE Interactive Media entsteht. Die US-Telefongesellschaft steigt ins Spiele-Business ein und sicherte sich die Rechte an der Argonaut-Entwicklung. Bis zur Veröffentlichung im Mai sollten die Programmierer jedoch Überstunden einlegen, denn in der gezeigten Version mochte das Polygon-Geprügel nicht sonderlich zu gefallen. Alle drei FX-Spiele basieren auf der zweiten FX-Chip-Generation, die gegenüber der ersten Fassung deutlich mehr Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm zaubert.



Das drollige Rollenspiel "Earthbound" wird optisch leider keinen 16-Bit-Maßstäben gerecht.

Solltet Ihr von Vektoren nicht so viel halten, dann beachtet die traditionellen Nintendo-Neuheiten. Die Geschicklichkeits-Knobelei "Kirby's Avalanche" heißt in Japan "Pyo Pyo" und ist mit dem Mega-Drive-Titel "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" weitgehend identisch. Der "Columns"-Nachzieher ist allerdings nicht der einzige Auftritt von Kirby im 16-Bit-Universum: Ihm wurde auch die Hauptrolle in "Kirby's Dream Course" zugedacht. Das abgefahrene Minigolf (acht Kurse mit jeweils acht Löchern) war bislang auf fast jeder CES unter einem anderen Namen zu sehen und soll nun endgültig im Frühjahr erscheinen. Kirby wird als Spielball mißbraucht und muß einige Schläge einstecken.

Schließlich denkt Nintendo auch an die Rollenspieler und bringt den japani-

SATURN & PLAYSTATION





Eine erste Grafik aus dem Intro zu Core Design's 3D-Panzer-Simulation "Shell Shock" auf Saturn und Playstation

Das Jaguar-Jump'n'Run "Rayman" erscheint auch für Playstation (im Bild). Leider ist obiges Foto nicht sehr gut.

Wahr wohl nix: Auf dem Sega-Stand lümmelten zwei harmlose Saturn-Konsolen, die mit "Virtua Fighter" bestückt waren. Erst auf der E3-Messe im Mai will Sega in den USA zum 32-Bit-Großangriff blasen. So suchten wir vergeblich nach ersten Demos von "Daytona" und einem Saturn-"Shinobi". Sega-Offizielle verwiesen lediglich auf bemerkenswerte Verkaufszahlen in Japan. In Fernost dürfte Sega bis Ende Januar zwischen 300.000 und 500.000 Grundgeräte abgesetzt haben: Angesichts der örtlichen Nintendo-Dominanz und Playstation-Konkurrenz ein verdammt gutes Ergebnis. Man darf vermuten, daß dieser Erfolg bislang zurückhaltende japanische Software-Firmen anspornt, auch für den Saturn zu entwickeln. Die ersten Früchte sollten jedoch nicht vor Weihnachten '95 erkennbar sein.

Leider hielt es auch Sony nicht für nötig, die Playstation offiziell zu präsentieren. Sony-Mitarbeiter verweilten lediglich in dreieinhalb reservierten Besprechungsräumen, einen richtigen Stand durften sie nicht hüten. So blieb es dem amerikanischen Fachmagazin "Die Hard Game Fan" vorbehalten, das grandiose "Tohshinden" auf ihrem 9qm-Stand zu zeigen. Als einer von wenigen Entwicklern verteilte Ubi-Soft Bildschirmfotos von dem Jump'n'Run "Rayman", das im Frühjahr zunächst für den Jaguar auf den Markt

schen Kulttitel "Earthbound" (im Original "Mother 2") nach Amerika. Das grafisch völlig unspektakuläre Abenteuer spielt zur Abwechslung nicht im Fantasy-Reich, sondern erzählt eine humorvolle Science-fiction-Story mit ungewöhnlichen Facetten. Ob eine deutschsparachige Version erscheint, steht zur Zeit noch nicht fest.

Vom angekündigten "Super Mario World 2" (Ja, es kommt wirklich!) war nichts zu sehen.

PLAYMATES

Nach dem gigantischen Erfolg von David Perry's **"Earthworm Jim"** wundert es kaum, daß der zweite Teil für den Herbst '95 angekündigt ist. Einzelheiten über den Wurmfortsatz sind noch nicht bekannt, dem Jump'n'Run-Konzept wird Perry jedoch treu bleiben. In Kürze erscheint die Mega-CD-Umsetzung des ersten Teils mit neuen Levels, frischen Songs und zusätzlichen Animationen. Wenn uns der erste Eindruck nicht trügt, schneidet die CD-Version noch besser als die hochdekorierten Modul-Fassungen ab.

Das restliche Playmates-Angebot ist durchwachsen: **"Exosquad"** und **"Deep Space 9"** sind noch nicht fertig, Super-Nintendo-Besitzer erwarten die Neo-Geo-Umsetzung **"Fatal Fury Special"**. Das 16-Bit-Angebot wird vom Science-fiction-Prügelspiel **"Mutant Chronicles"** abgerundet. Außerdem ließ der Spielwaren-Gigant verlauten, daß der Virgin-Musiker Tommy Tallarico künftig für den Playmates-Sound verwantwortlich zeichnet.

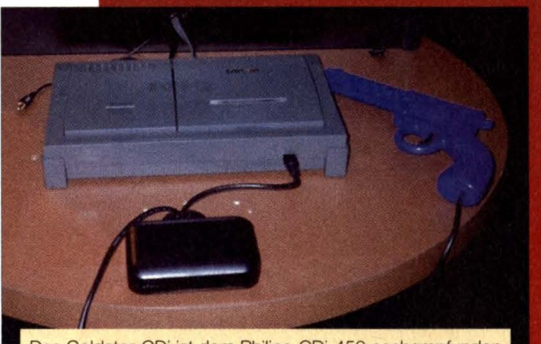
CDI

Abgesehen von diversen Lern- und Kulturprogrammen, die dutzendfach fürs CDi erscheinen, nehmen sich die interessanten Software-Neuheiten bescheiden aus – gezeigt wurden nämlich überhaupt keine. Nach wie vor warten wir auf die Veröffentlichungen von "Burn:Cycle", "Microcosm", "Chaos Control", "Creature Shock" und "Thunder in Paradise". Darüberhinaus arbeitet Philips an "Voyeur 2" (Interactive Movie mit Sex-Appeal) und dem Endzeit-Actionspektakel "Dead End" (Baller- und Rennsport im Jahr 2040). In Zusammenarbeit mit Motown Games entsteht "RapJam Volume One": ein Basketballspiel, bei dem bekannte Rap-Stars zu ihren Rhythmen um die Wette dunken. Schließlich ist Philips bei den Dreharbeiten zum futuristischen Thriller "Puppet Wars" vor Ort, der 1995 als Videofilm erscheint. Das passende Digital-Video-Spiel wird nicht vor 1996 erwartet.



Virgin's Adventure "Lost Eden" kommt im Sommer für CDi

An der Hardware-Front hat Goldstar in den USA einen CDi-kompatiblen CD-Player im Angebot: Der GDI-1000 sieht aus wie der CDi-450 von Philips, verarbeitet konsequent alle CDi-Titel, läßt sich mit einer MPEG-Cartridge nachrüsten.



Das Goldstar-CDi ist dem Philips-CDi-450 nachempfunden und hier mit der Lichtpistole für "Mad Dog" abgebildet



Für Spiele-Fans enttäuschend: Kaum neue Titel in Sicht. Video-CDs, Lernprogramme und kulturelle Anwendungen sind dagegen zahlreich vertreten.

SEGA

Wie schon in der Einleitung erwähnt, wurde die große Saturn-Präsentation auf die E3-Messe verlegt: Die CES stand im Zeichen von Mega Drive und den entsprechenden Zubehör-Artikeln, Mega-CD und 32X (siehe Kasten). Ganz altmodisch auf Modul und ohne 32X-Features pirschen sich **"Batman & Robin"** heran. In der letzten MAN!AC schütteten wir bereits Lobeshymnen über das Special-FX-Feuerwerk aus, die Messe-Version bestätgte unsere Bemerkungen. Wer auf abwechslungsreiche Action-Titel steht, sollte sich das wohl bislang beeindruckenste "Batman"-Spektakel vormerken.

Nicht minder faszinierend präsentierte sich **"Comix Zone"**, der erste interaktive Comic, dessen Spielablauf der Bezeichnung gerecht wird. Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Seite aus einem Comic-Heft, die in mehrere Bilder unterteilt ist. Jede Zeichnung entspricht einer Spielszene, die optisch wunderschön inszeniert wurden. Die Handlung entpuppt sich als Action-Geprügel, das



Auf der Messe war ein Lenkrad fürs Mega Drive zu sehen. Ob's in Deutschland kommt, ist noch unklar.

kommt. Auch Core Design kündigte die ersten Titel für Playstation und Saturn an: Wir erwarten "Shellshock", "Swagman", "Tomb Raider" und "Thunderhawk 2" (3D-Action). Die Software-Anbieter im Allgemeinen freuten sich über den gelungenen Start der Playstation in Japan. Ähnlich wie der Saturn war die Playstation bis Ende Januar fast ständig ausverkauft, auch wenn Sony etwas weniger Grundgeräte als Sega fabrizieren ließ. Schätzungsweise zwischen 200.000 und 400.000 Playstations wurden bislang von begeisterten Japanern in Betrieb genommen. Fest steht jedenfalls, daß sich Playstation-Besitzer über mangelnden Software-Nachschub 1995 nicht beklagen müssen, da über 80 Prozent aller Entwickler bereits an Sony-Spielen arbeiten. Wenn Ihr Euch über die neuesten Titel informieren wollt, dann blättert bitte zu unseren Import-Tests, wo wir alle Japan-Neuheiten vorstellen.

FAZIT

Die Japan-Knüller wurden auf der CES nicht gezeigt. Alles fiebert der USA-Präsentation im Mai auf der E3-Messe entgegen. Der Fernost-Absatz läuft wie geschmiert.

SPIELE FÜR PLAYSTATION UND SATURN

Titel	Hersteller	System	Genre
Alien Trilogy	Acclaim	Playstation, Saturn	Action
Batman Forever	Acclaim	Playstation	Action
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Playstation	Sport (Baseball)
Hockeydrome	Activision	Playstation	Cyber-Eishockey
Hoops	Virgin	Playstation, Saturn	Sport (Basketball)
Muppet Treasure Island	Activision	Playstation, Saturn	Lernspiel
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Playstation, Saturn	Jump'n'Run
Planetfall	Activision	Playstation, Saturn	Adventure
Rayman	Ubisoft	Playstation	Jump'n'Run
Return to Zork	Activision	Playstation, Saturn	Adventure
Shell Shock	Core Design	Playstation, Saturn	3D-Panzer-. Simulation
Spot goes to Hollywood	Virgin	Playstation, Saturn	Jump'n'Run
Swagman	Core Design	Playstation, Saturn	k.A.
The Great Game	Activision	Playstation, Saturn	Interactive Movie
Tomb Raider	Core Design	Playstation, Saturn	k.A.
Tunderhawk 2	Core Design	Playstation, Saturn	3D-Action
Zeitgeist	Taito	Playstation	3D-Action
Zork: Nemesis	Activision	Playstation, Saturn	Adventure

Die genannten Spiele spiegeln nur einen Teil der geplanten 32-Bit-Entwicklungen wieder. Die gesammelten Japan-Projekte sind nicht enthalten, da sie auf der CES nicht angekündigt wurden..

Vom 32X-Adapter hat Sega in den USA rund 500.000 Stück innerhalb von drei Monaten verkauft und kann damit recht zufrieden sein. Der Game Gear läuft in den USA ebenfalls sehr gut und hat in den Geschäften beinahe soviel Verkaufsfläche wie der Game Boy.

jedoch spielerisch weitaus ideenreicher wirkt als die meisten scrollenden Beat'em-Ups. In dieselbe Kerbe schlägt "X-Men 2: Clone Wars", das eine breit gefächerte Palette an Marvel-Superhelden bereit hält: Der Spieler wählt zwischen Beat, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke, Wolverine und Magneto. Auch in diesem Spiel wird mit technischen Tricks geprotzt, die Veröffentlichung ist für das Frühjahr vorgesehen.

Gags statt Gewalt bietet "Desert Demolition" mit Road Runner und Wile E. Coyote in den Hauptrollen. Das Jump'n'Run hat inhaltlich nichts mit dem Super-Nintendo-"Road Runner" zu tun und geizt nicht mit Gastauftritten bekannter Looney-Tunes-Stars. Spätestens im März wird "Phantasy Star 4" endlich ausgeliefert. Das lang erwartete Rollenspiel schließt die "Phantasy Star"-Serie ab, die 1988 auf dem Master System begann. "The End of the Millennium", so der Untertitel, kostet jedoch unverständlicherweise 100 US-Dollar – obwohl "nur" 24 MBit und eine Batterie auf der Cartridge schlummern. Die meisten Sportspiel-Neuheiten von Sega testen wir bereits in dieser Ausgabe. Darüberhinaus freuen wir uns auf "World Series Baseball '95", "NBA Action '95", "Fred Couples Golf", "NFL '95" und "NHL All-Star Hockey".

Für Mega-CD-Liebhaber hat Sega die "Eternal Champions" um ein paar Features erweitert und mit einem ultra-brutalen Full-Motion-Video-Vorspann ausgestattet. 24 verschiedene Kämpfer sowie neue Animationen und Schlagkombinationen sollen Besitzer der Modul-Variante vom Neukauf überzeugen – mit Splatter und Gore wurde auch im Spiel nicht gespart (kommt übrigens nicht in Deutschland). Weiterhin stehen die schon länger angekündigten Live-Video-Spiele an, "Surgical Strike", "Fahrenheit" und "Midnight Raiders" sollen bis zum Frühjahr in komplett deutsch synchronisierten Versionen erscheinen. Die "Power Rangers" gibt's auch auf CD.

VIDEOSPIEL VON APPLE

Na sowas: Während sich die 3DO und CDi als Multimedia-Konsolen etablieren, Spiele-Freaks Saturn, Playstation und Ultra 64 entgegenfiebern, kündigt Macintosh-Erfinder Apple ernsthaft eine eigene CD-Konsole zum Thema "Family Entertainment" an. Der "Pippin" basiert auf einem 66 MHz Power-PC-603-RISC-Prozessor, ist mit einem Quadro-Speed-CD-ROM ausgestattet und stellt True-Color-Optiken in einer Auflösung von 640x480 Pixeln dar.

Technisch entspricht der Pippin einem abgespeckten Mittelklasse-Mac, dürfte gut ausgestatteten 486er-PCs überlegen sein und wird für etwa 500 US-Dollar (rund 850 Mark) zum Herbst '95 in den USA auf den Markt kommen. Apple sieht den Pippin nicht als reine Spielkonsole, sondern will ihn als Familienunterhalter vermarkten. Dies ist derselbe Ansatz, dem Philips vor über zwei Jahren mit dem CDi folgte. Lernprogramme sollen u.a. davon profitieren, daß optional eine Tastatur und eine Maus anzuschließen sind. Mit sechs MByte RAM und vier MByte ROM langt der Pippin kräftig hin, doch fehlende Spezialchips bürden dem leistungsstarken Hauptprozessor viel Arbeit auf - es ist kaum anzunehmen, daß Hardcore-Spiele wie "Virtua Fighter 2" oder "Ridge Racer" auf dem Pippin pixelgenau zu realisieren sind. Die (wahrscheinliche) Kompatibilität mit den bisherigen Mac-Spielen (meist Strategie-Epen und Adventures) bürgt für ein gesundes Software-Fundament, jedoch werden traditionelle Konsolen-Entwickler die Veröffentlichung kaum mit passenden Titeln unterstützen.

FAZIT

Schnell, schön, schnucklig, aber ohne Spezialchips. Apple's Mulimedia-Ansatz in allen Ehren, aber viele Köche verderben den Brei.

Auf dem großen SNK-Stand wurde zwar das Neo-Geo-CD präsentiert, neue Spiele suchten wir leider vergebens.

SQUARE SOFT

Weniger ist mehr: Die ambitionierten Rollenspieler beglücken die Fans mit zwei unterschiedlichen Titeln. "Secret of Evermore" ist an den Namensvetter "Secret of Mana" angelehnt, führt die Story jedoch nicht fort. Die US-Produktion ist nur für einen Spieler ausgelegt, wird auf einer 24-MBit-Cartridge ausgeliefert und ist mehr Action-Adventure denn Rollenspiel. Als Perspektive wurde die bewährte "Legend of Zelda"-Sicht gewählt (schräg von oben). Auf dem Bildschirm tummeln sich nicht nur typische Videospiel-Sprites, Square Soft bemühte Silicon-Graphics-Computer und modellierte einige Akteure nach dem "Donkey Kong Country"-Prinzip. Das Ergebnis läßt sich zwar qualitativ nicht mit den Affen-Optiken vergleichen, für Action-Adventures machen die Grafiken jedoch eine Menge her. Genre-Fans sollten sich diese US-Neuheit keinesfalls entgehen lassen.

Acclaim's erstes Ultra-64-Spiel ist die Comic-Umsetzung "Turok"

ULTRA 64

Das Nintendo-Schmuckstück bleibt unter Verschluß: Ultra-64-Freaks müssen sich (noch) mit den beiden Spielautomaten begnügen ("Cruis'n USA" und "Killer Instinct"), weitergehende Informationen läßt Nintendo nicht verlauten. Tatsache ist, daß die 64-Bit-Konsole im Herbst weltweit gleichzeitig für rund 250 US-Dollar (also unter 500 Mark) erscheint und vorerst auf Modul-Basis arbeitet. Allerdings wird, schneller als geplant, ein weiteres Speichermedium angeboten: Laut neuesten Informationen soll dies kein CD-ROM sein, sondern ein Mini-Disc-Laufwerk mit diversen Modifikationen. Auf eine Mini-Disc passen zirka 200 MByte, kurze Zugriffszeit und schneller Datentransfer sind gewährleistet.

Bei der Auswahl der Ultra-64-Entwickler fährt Nintendo weiterhin einen harten Kurs: Wer für die neue Konsole programmieren darf, muß den jeweiligen Titel mindestens ein Jahr exklusiv fürs Ultra 64 anbieten. Parallel-Veröffentlichungen auf anderen Plattformen sind nicht gewünscht. Das hat zur Folge, daß weniger Software-Häuser für das Ultra 64 entwicklen als beispielsweise für die Playstation. Dafür wird man ausschließlich Spiele sehen, die speziell auf die Ultra-64-Hardware zugeschnitten sind. Zu den treuen Nintendo-Kumpanen zählen u.a. Rare ("Donkey Kong Country"), DMA Design ("Lemmings"), Square ("Final Fantasy", "Secret of Mana"), Enix ("Actraiser", "Soulblazer") und Williams ("Mortal Kombat"). Neu zum Dream-Team gesellt sich Spectrum Holobyte ("Falcon"), auch Virgin bastelt an zwei Ultra-64-Spielen.



FAZIT

Handverlesene Entwickler arbeiten Tag und Nacht an exklusiven Ultra-64-Titeln. Zunächst kommen die Spiele auf Modul, Anfang 96 dürfte ein Mini-Disc-Laufwerk als CD-ROM-Ersatz erscheinen.

ANGEKÜNDIGTE ULTRA 64-SPIELE

Titel	Hersteller	Genre
Cruis'n USA	Nintendo	Autorennen
Doom 64	Williams	3D-Action
Hockeydrome	Activision	Cyber-Eishockey
Killer Instinct	Nintendo	Prügelspiel
Mortal Kombat 3	Williams	Prügelspiel
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte	Flugsimulation
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Action



Das Action-Jump'n'Run "Oscar" überzeugt mit liebevollen Optiken und gelegentlich Special-FX.

Schnell, schneller, Titus: Die französischen Entwickler präsentieren mit "Whizz" ein rasantes Super-NES-Jump'n'Run.

Eine Fortsetzung von "Secret of Mana" ist laut Messekatalog ebenfalls in Arbeit, wurde aber von Square nicht live gezeigt. Im Gegensatz zu "Secret of Evermore" wäre dies eine japanische Entwicklung.

Hartgesottene Rollenspieler fiebern **"Chronotrigger"** entgegen. Dieses grafisch sensationelle Fantasy-Abenteuer versetzt Euch in eine isometrische 3D-Welt, die Puzzles und Missionen in gewohnter Klasse und Atmosphäre bietet. Wenn nicht alles täuscht, steht uns damit ein Rollenspiel der Güteklasse" "Final Fantasy 3" ins Haus.

SUNSOFT

Nach den Super-NES-Umsetzungen von **"Aero the Acrobat 2"** und **"Zero the Kamikaze Squirrel"** (beides Mega-Drive-Jump'n'Runs der Oberklasse), veröffentlicht Sunsoft als nächstes das Fun-Basketball **"Looney Tunes Basketball"** und das "Speedy Gonzales"-Jump'n' Run **"Los Gatos Bandidos"**. Wie auch **"Porky Pig's Haunted Holiday"** bieten die anderen Sunsoft-Titel witzige Comic-Grafik, aber auf den ersten Blick kaum neue Ideen. Erwartet unsere Tests der angeführten Super-NES-Neuheiten in Kürze.

Am Ubi-Soft-Stand drehte sich alles um "Rayman", das auch für Playstation und 3DO umgesetzt wird.

TIME WARNER

Die Spieleabteilung des Mediengiganten tanzt auf allen Hochzeiten: Mega-Drive-Sportler freuen sich auf die Eishockeysimulation **"Wayne Gretzky's NHLP All-Stars"** (der NHL-Superstar hat gleich für drei Jahre einen Lizenzvertrag mit Time Warner geschlossen) und das Golfspiel **"Payne Stewart Pro Golf"**. Tengens erfolgreiche Serie **"R.B.I. Baseball"** wird als 95er-Update für 32X, Mega-CD und Super Nintendo erscheinen. Darüberhinaus unterstützt Time Warner den Jaguar sowie alle kommenden CD-Systeme.

TITUS

Die fleißigen Franzosen werden nicht nur Taito's **"Ninjawarriors"** offiziell in Europa veröffentlichen, mit **"Whizz"** stellen sie ein flottes Jump'n'Run in isometrischer 3D-Umgebung vor. Der Spieler hetzt von Gegenstand zu Gegenstand, löst kleinere Puzzles und hüpft gegen die Uhr. Mit etwas mehr Geduld könnt Ihr die Levels in dem Urzeit-Hüpfspiel **"Prehistorik Man"** angehen. Vor etlichen Monaten

ATARI JAGUAR

Im Gegensatz zu Sega und Nintendo, die ihre Standfläche im Vergleich zur letzten CES-Auftritten verkleinerten, baute Atari ihr Messe-Aufgebot aus. Neben den länger angekündigten Spielen wie "Rayman", "Pinball Fantasies" oder den gesammelten Accolade-Umsetzungen flimmerten dem Besucher ein gutes Dutzend Neuheiten entgegen. Wenn Ihr einen Blick auf die Liste mit den Jaguar-Titeln wagt, seht Ihr jede Menge unbekannte Spiele, aber auch einige bemerkenswerte Namen. So erwarten wir eine Adaption des dritten Batman-Kinofilms "Batman Forever" (so manche Bemerkung von Atari-Offiziellen deutet übrigens daraufhin, daß in Zukunft diverse Acclaim-Spiele für den Jaguar erscheinen), das Urzeit-Gekloppe "Primal Rage" trampelt von der Spielhalle nach Hause und die ausgezeichnete Fußballsimulation "Sensible Soccer" dribbelt auf den Jaguar. Allerdings waren die meisten No-Name-Neuheiten wenig beeindruckend, und ein Großteil der Umsetzungen sahen nur minimal besser als auf Mega Drive und Super Nintendo aus. So erfreulich es auch ist, daß eine Menge Jaguar-Spiele angekündigt sind (mit etwas Glück erscheinen 1995 fast so viele Jaguar-Titel wie deutsche Super-NES- oder Mega-Drive-Module), 64-Bit-Superknüller scheinen dünn gesät.

Ubisoft's "Rayman" wird im März für den Jaguar ausgeliefert

Mit gehörigem Respekt haben wir die Tatsache zur Kenntnis genommen, daß das Jaguar-CD-ROM im Frühjahr für sensationelle 150 US-Dollar auf den Markt kommt. Als Bonus liegt Jeff Minters "Virtual Light Machine" sowie ein Spiel bei (eventuell der "Cybermorph"-Nachfolger "Battlemorph"). Das Double-Speed-CD-ROM wird in den Modulschacht des Jaguars gestöpselt, bietet seinerseits einen Ersatz-Modul-Port und spielt selbstverständlich Audio-CDs und CD-Grahpics. Gut ein Dutzend CD-Spiele sind bereits angekündigt, darunter der PC-Spiele-Hit "Creature Shock", der 3DO-Grafikknüller "Demolition Man" sowie die Neuentwicklung "Highlander" und ein paar Sportsimulationen. In Deutschland erscheint das CD-ROM für preiswerte 350 Mark, gleichzeitig wird der Preis für den Jaguar auf knapp 500 Mark und für ältere Software auf knapp 100 Mark gesenkt. Im zweiten Quartal soll darüberhinaus das "Jag Link"-Kabel auf den Markt kommen (um die 60 Mark), mit dem zwei Jaguar-Konsolen miteinander verbunden werden. Das entsprechende Online-Zubehör (um die 300 Mark) soll im 3. Quartal folgen, der Virtual-Reality-Helm für weniger als 400 Mark ist rechtzeitig zu Weihnachten angekündigt. Entwickelt wird das VR-Zubehör in Zusammenarbeit mit der Virtuality Group, die bislang mit ihren Virtuality-Spielautomaten für Furore sorgten.

FAZIT

Bei Atari tut sich was: Erfreulich viele Neuheiten, jedoch fehlen die absoluten Highlights. Supergünstiges CD-ROM wird bereits im März auf den Markt kommen.



Das CD-Laufwerk kostet in Deutschland unter 350 Mark

stellten wir das grafisch ausgezeichnete Dino-Jump'n'Run vor, jetzt soll es im Frühjahr auf den Markt kommen. Darüberhinaus vertreibt Titus einen Actiontitel der Firma Natsume, die mit den beiden "Pocky & Rocky"-Episoden Lorbeeren einheimste. **"Wild Guns"** stellt sich als destruktives Shoot'em-Up dar, das ein bis zwei Spieler gleichzeitig an die Kanonen läßt: Gute Spezial-FX & putzige Comic-Optiken.

U.S.GOLD

Das Olympia-gestählte U.S.-Gold-Team ("Winter Olympics") schickt das Maskottchen der olympischen Sommerspiele 1996 in Atlanta bereits Anfang '95 auf eine Jump'n'Run-Tour. "Izzy's Quest for the Olympic Rings" führt Euch in eine hausbackene Plattformwelt, die unser hübsch animierter Izzy tapfer durchwandert. Ob den Programmierern ein paar neue Ideen kamen, konnten wir auf der Messe nicht klären.



Der "7th Guest"-Nachfolger "11th Hour" wird für alle CD-Systeme erscheinen

SPECIAL-FX

Der Computerspiel-Knüller "Comache" auf Super NES

Nintendos Super-FX-Chip kommt langsam auf Touren: Nach "Starwing", "Vortex" und "Stunt Race FX" waren auf der Messe gleich vier neue Super-Nintendo-Spiele mit dem 3D-Chip (2. Generation) zu sehen. Nintendo selbst präsentierte das überfällige "Starwing 2", die überraschende Computerspiel-Umsetzung "Comanche" und den "Virtua Fighter"-Clone "FX Fighter" (Näheres zu den drei Spielen im Nintendo-Teil des Messeberichtes). Auch Electro Brain gibt Gas: Nach dem soliden Weltraumgeballer "Vortex" folgt das Offroad-Motorradrennen "Dirt Trax FX", das ausnahmsweise nicht vom FX-Chip-Erfinder Argonaut, sondern von Sculptured Software (u.a. verantwortlich für alle drei "Star Wars"-Spiele fürs Super NES) entwickelt wird. Ähnlich wie "Stunt Race FX" nützt es den 256-Farb-Modus und sieht entsprechend bunt aus. Erste Messe-Demos waren zwar nicht sonderlich beeindruckend, doch bis zur Veröffentlichung im Sommer haben die Programmierer ja noch etwas Zeit. Dafür war von den verstaubten Elite-Spielen mit FX-Chip nichts mehr zu sehen, der Hersteller hatte keinen Stand.

Das Land der Spezialchips darf nun auch Capcoms Serienheld "Mega Man" betreten: "Mega Man X2" für Super NES enthält einen DSP-Chip, der Ruckeln und Flackern bei allzu vielen Sprites auf dem Bildschirm verhindern soll. Mehr Farben, eine höhere Auflösung oder andere Spezialeffekte beherrscht der preiswerte Chip nicht. Einen Import-Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



Der "Virtua Fighter"-Clone "FX Fighters" ist enttäuschend



Endlich: "Starwing 2" hält Kurs auf unsere Galaxis.

FAZIT

Mehr FX-Spiele denn je zuvor, aber die Faszination hat gelitten. Nur die hauseigenen Nintendo-Titel überzeugen.



Zur Erinnerung: Elite's "Dirt Trax FX" soll im Frühjahr erscheinen.

VIRGIN

Auch wenn auf der Messe keine neuen Virgin-Videospiele gezeigt wurden, basteln die "Lion King"-Macher an interessanten Neuheiten. Für die 16-Bitter erwarten wir den "Cool Spot"-Nachzieher **"Spot goes to Hollywood"**, der grafisch ähnlich aufwendig in Szene gesetzt wird wie "Donkey Kong Country". Auf High-End-Grafikcomputern werden Animationen erstellt, die später auf Super-Nintendo-Niveau heruntergerechnet werden. Ob die Mega-Drive-Version dieselbe Schönheitskur verpaßt bekommt, war nicht zu erfahren.

Die Abenteuer von **"Pinoccio"** hält Virgin ebenfalls als Videospiel für Super NES und Mega Drive fest, eine 32X-Version komplettiert das Jump'n'Run-Trio. Nähere Informationen über die Virgin-Titel (zusammen mit Fakten über die 32-Bit-Entwicklung **"Hoops"** sowie andere Saturn- und Playstation-CDs) folgen in einer der nächsten Ausgaben.

ANGEKÜNDIGTE JAGUAR-SPIELE

Titel	Hersteller	Medium	Genre
Air Cars	Midnite Entertainment	Modul	Action-Rennspiel
Arena Football	V Real	Modul	Sport (American Football)
Assault	Midnite Entertainment	Modul	Action
Baldy	Atari	CD	Action-Adventure
Barkley Basketball	Accolade/Atari	Modul	Sport
Batman Forever	Atari	Modul	Action
Battle Spehre	4 Play	Modul	Action
Battle Wheels	Beyond Games	Modul	Action-Rennspiel
Battlemorph	Atari	CD	3D-Action
Blue Lightning	Atari	CD	3D-Action
Brett Hull Hockey	Accolade/Atari	CD	Sport
Burnout	Atari	Modul	Motorradrennen
Cannon Fodder	Virgin/Atari	Modul	Strategie
Casino Royale	Telegames	Modul	Glücksspiele
Chaos Agenda	k.A.	CD	k.A.
Creature Shock	Virgin/Atari	CD	Action
Dactyl Joust	Atari	Modul	Action (Arcade-Klassiker)
Defender	Atari	Modul	Action (Arcade Klassiker)
Demolition Man	Virgin/Atari	CD	Action
Double Dragon 5	Williams	Modul	Prügelspiel
Dragon's Lair	Readysoft	CD	Interactive Movie
Dungeon Depths	Midnite Entertainment	Modul	k.A.
Fight for Life	Atari	Modul	3D-Prügelspiel
Flashback	U.S. Gold/Atari	Modul	Action-Adventure
Flip-Out	Atari	Modul	Denkspiel
Freelancer 2010	Atari	CD	Adventure
Galactic Gladiators	Photosurrealism	Modul	Action
Graham Gooch Cricket	Telegames	Modul	Sport (Cricket)
Hammerhead	Atari	Modul	Flug-Action
Hardball 3	Accolade/Atari	Modul	Sport (Baseball)
Highlander	Atari	CD	Action-Adventure
Hover Hunter	Atari	Modul	3D-Action
Hoverstrike	Atari	Modul	3D-Action
Jack Nicklaus Cyber Golf	Accolade/Atari	CD	Sport (Golf)
James Pond 3	Telegames	Modul	Jump'n'Run
League Bowling	V Real	CD	Sport (Bowling)
Legions of the Undead	Atari	Modul	Rollenspiel
Off Road Rally	Atari	Modul	Rennspiel
Phear	Atari	Modul	Denkspiel
Pinball Fantasies	21st Century/ Atari	Modul	Flipper
Power Drive Ralley	Time Warner	Modul	Autorennen
Primal Rage	Time Warner	Modul	Prügelspiel
Rage Rally	Atari	Modul	Autorennen
Rayman	Ubi-Soft	Modul	Jump'n'Run
Redemption	Atari	CD	Adventure
Robinson's Requiem	Atari	CD	Rollenspiel
Ruiner Pinball	Atari	Modul	Flipper
Sensible Soccer	Telegames	Modul	Sport (Fußball)
Soccer Kid	Ocean	Modul	Jump'n'Run
Soulstar	Atari	CD	3D-Action
Space Ace	Readysoft	CD	Interactive Movie
Space War 2000	Atari	Modul	3D-Action
Starbattle	4-Play	Modul	Action
Syndicate	Ocean	Modul	Strategie
Thea Realm Fighters	Atari	Modul	Prügelspiel
Theme Park	Ocean	Modul	Strategie
Tiny Toons	Atari	Modul	Jump'n'Run
Troy Aikman NFL Football	Williams	Modul	Sport (American Football)
Ultimate Brain Games	Telegames	Modul	Denkspiel-Sammlung
Ultra Vortex	Beyond Games	Modul	Prügelspiel
Vid Grid	Atari	CD	Denkspiel
White Men Can't Jump	Trimark	Modul	Sport (Basketball)
Zodiac Fighters	V Real	Modul	Action

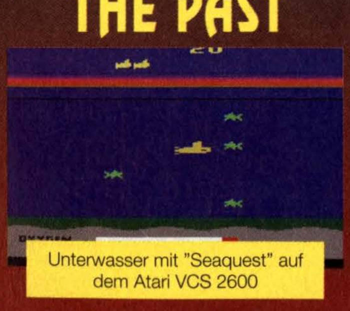
Alle angeführten Spiele sollen spätestens bis zum 3. Quartal weltweit gleichzeitig erscheinen. Da jedoch auf die Terminangaben der Hersteller erfahrungsgemäß kaum Verlaß ist, sparen wir uns die Nennung der Wunschdaten. Komplett deutsche Versionen von Rollenspielen oder Action-Adventures sind zur Zeit nicht geplant.

ANGEKÜNDIGTE 16-BIT-SPIELE

Titel	Hersteller	System	Genre
7th Saga 2	Enix	Super NES	Rollenspiel
A/X-101	Absolute	Mega-CD	3D-Action
Addam's Family Values	Ocean	Super NES, Mega Drive	Action-Adventure
Aero Fighters 2	Mc O'River	Super NES	Shoot'em-Up
Air Cavalry	Gametek	Super NES	3D-Action
Akira	Malibu	Super NES	k.A.
Apocalypse 2	Psygnosis	Super NES	k.A.
Barkley: Shut up and Jam 2	Accolade	Mega Drive	Sport (Basketball)
Batman & Robin	Sega	Mega Drive	Action
Batman Forever	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action
Battletech	Activision	Super NES	Roboter-Action
Battletech: Gray Death Legion	Absolute	Mega-CD	3D-Action
Boogerman	Interplay	Super NES	Jump'n'Run
Brett Hull Hockey '95	Accolade	Super NES, Mega Drive	Sport (Eishockey)
Carrier Aces	Gametek	Super NES	3D-Action
Chronotrigger	Square Soft	Super NES	Rollenspiel
Civilization	Microprose	Super NES	Startegie
Comanche	Nintendo	Super NES	FX-3D-Action
Comic Zone	Sega	Mega Drive	Action
Deep Space 9	Playmates	Super NES, Mega Drive	Action-Adventure
Desert Demolition	Sega	Mega Drive	Jump'n'Run
Dirt Trax FX	Electrobrain	Super NES	FX-Motorradrennen
Dungeon Explorer 2	Hudson	Mega-CD	Action-Adventure
Earthbound	Nintendo	Super NES	Rollenspiel
Earthworm Jim	Playmates	Mega-CD	Jump'n'Run
Earthworm Jim 2	Playmates	Super NES, Mega Drive	Jump'n'Run
Eternal Champions	Sega	Mega-CD	Prügelspiel
Exosquad	Playmates	Super NES, Mega Drive	Action
Fahreinheit	Sega	Mega-CD	Interactive Movie
Fatal Fury Special	Playmates	Super NES	Prügelspiel
Fire Team Rogue	Accolade	Super NES, Mega Drive	Action-Adventure
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Sport (Baseball)
Frankenstein	Sony	Super NES, Mega Drive, Mega CD	Action
Future Zone	Electrobrain	Super NES	k.A.
Green Lantern	Ocean	Super NES	Action
Hagane	Hudson	Super NES	Action
Hardball '95	Accolade	Mega Drive	Sport (Baseball)
Hudson Soccer	Hudson	Mega-CD	Sport (Fußball)
Izzy's Quest	U.S. Gold	Super NES, Mega Drive	Jump'n'Run
Jack Nicklaus Golf '95	Accolade	Mega Drive	Sport (Golf)
Johnny Mnemonic	Sony	Mega-CD	Interactive Movie
Judge Dredd	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action-Jump'n'Run
Justice League Task Force	Sunsoft	Super NES	Action
Kawasaki Superbikes	Time Warner	Super NES, Mega Drive	Motorradrennen
King Arthur	Enix	Super NES	k.A.
Kirby's Avalanche	Nintendo	Super NES	Geschicklichkeit
Kirby's Dream Course	Nintendo	Super NES	Fun-Minigolf
Looney Tunes Basketball	Sunsoft	Super NES	Fun-Basketball
Lords of Thunder	Hudson	Mega-CD	Shoot'em-Up
Lufia	Taito	Mega Drive	Rollenspiel
Mad Dog McCree 2	American Laser	Mega-CD	Fadenkreuz-Action
Masked Rider	Sega	Mega-CD	Interactive Movie
Mega Man X2	Capcom	Super NES	Action-Jump'n'Run
Metal Warriors	Konami/LucasArts	Super NES	Action
Mortal Kombat 3	Williams	Super NES	Prügelspiel
Moto-X	Trimark	Super NES	Off-Road-Motorradrennen
Mutant Chronicles	Playmates	Super NES, Mega Drive	Action
Myst	Sunsoft	Mega-CD	Adventure
NBA Hangtime '95	Sony	Mega-CD	Sport (Basketball)
NBA Jam Tournament	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Sport (Basketball)
NFL Quarterback Club	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Sport (American Football)
No Fear Racing	Williams	Super NES	Autorennen
Nosferatu	Seta	Super NES	Action
Ogre Battle	Enix	Super NES	Rollenspiel
Payne Stewart Pro Golf	Time Warner	Mega Drive	Sport (Golf)
Penn & Teller's Smoke and Mirrors	Absolute	Mega-CD	Interactive Movie
Phantasy Star 4	Sega	Mega Drive	Rollenspiel
Pinoccio	Virgin	Mega Drive, Super NES	Jump'n'Run
Popful Mail	Working Design	Mega-CD	Action-Adventure
Porky Pig's Haunted Holiday	Sunsoft	Super NES	Jump'n'Run
Power Rangers	Sega	Mega-CD	Action
Primal Rage	Time Warner	Super NES	Prügelspiel
Prince of Persia 2	Psygnosis	Super NES	Jump'n'Run
R.B.I. Baseball '95	Time Warner	Mega Drive	Sport (Baseball)
Rally	JVC	Super NES	Autorennen
Ranma 1/2, Part 2	Toho	Super NES	Anime-Prügelspiel
Rapid Deployment Force	Absolute	Mega-CD	Panzer-3D-Action
Revolution X	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action
Roller Hockey '95	American Softworks	Super NES	Sport (Rollschuh-Hockey)
Savage Empire	FCI	Super NES	Rollenspiel (in der "Ultima"-Welt)
Secret of Evermore	Square Soft	Super NES	Action-Adventure
Secret of Mana 2	Square Soft	Super NES	Action-Adventure
Side Pocket	Dataeast	Mega-CD	Billard
Skeleton Crew	Core Design	Mega Drive	Action
Skeleton Warriors	Playmates	Super NES	k.A.
Space Adventure Cobra 2	Hudson	Mega-CD	Interactive Movie
Speedy Gonzales	Sunsoft	Super NES	Jump'n'Run
Spider-Man Animated Series	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action
Spot goes to Hollywood	Virgin	Mega Drive, Super NES	Jump'n'Run
Stargate	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action-Jump'n'Run
Starwing 2	Nintendo	Super NES	FX-3D-Action
Super Bonk	Hudson	Super NES	Jump'n'Run
Super R.B.I. Baseball	Time Warner	Super NES	Sport (Baseball)
Super Turrican 2	Ocean	Super NES	Action
Surgical Strike	Sega	Mega-CD	Interactive Movie
Swat Cats	Hudson	Super NES	Jump'n'Run
Syndicate	Ocean	Super NES	Strategie
Tarzan	Gametek	Super NES	Jump'n'Run
The Mask	Malibu	Super NES	k.A.
Theme Park	Ocean	Super NES, Mega Drive	Strategie
Thunder in Paradise	Mindscape	Super NES	k.A.
Time Cop	JVC	Super NES	Action
Top Gear 3000	Kemco	Super NES	Autorennen
Urban Strike	Malibu	Super NES	Action
Warlock	Acclaim	Super NES, Mega Drive	Action-Adventure
Waterworld	Ocean	Super NES	k.A.
Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars	Time Warner	Mega Drive	Sport (Eishockey)
Weapon Lord	Namco	Super NES	Prügelspiel
Whizz	Titus	Super NES	Jump'n'Run
Wild Guns	Titus	Super NES	Action
Wing Commander 2	FCI	Super NES	3D-Action
Wirehead	Sega	Mega-CD	Interactive Movie
X-Men 2: Clone Wars	Sega	Mega Drive	Action

Alle genannten Spiele sollen spätestens im Spätsommer '95 erscheinen. Die meisten Titel (außer Rollenspiele) dürften zeitgleich oder mit nur geringer Verspätung auch in Deutschland offiziell auf den Markt kommen.

BLAST FROM THE PAST



Unterwasser mit "Seaquest" auf dem Atari VCS 2600



"H.E.R.O." wurde u.a. für C-64 und Atari XL/XE umgesetzt

"Chopper Command" war ein hektischer Horizontal-Scroller

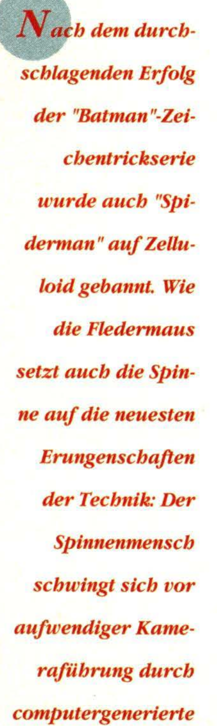
Verspätetes Weihnachtsgeschenk für Oldie-Fans: Activision veröffentlicht 15 firmeneigene Atrai-VCS-2600-Klassiker für MS-DOS-PCs. Der "Atari 2600 Action Pack" läuft unter Windows und lockt mit ungetrübten Original-Optiken von "Boxing", "Chopper Command", "Cosmic Commuter", "Crackpots", "Fishing Derby", "Freeway", "Frostbite", "Grand Prix", "H.E.R.O.", "Kaboom!", "Pitfall", "River Raid", "Seaquest", "Sky Jinks" und "Spider Fighter". Drei weitere Teile mit den restlichen Activision-Oldies sind bis Februar '96 für PCs angekündigt.

FAZIT

Total genial: Ein gefundenes Fressen für Nostalgiker & ein prächtiger Zwischendurch-Spaß für Spieleneulinge. Wir fordern Umsetzungen für alle gängigen Konsolen!

NEWS


Der Skorpion ist im Alleingang eine Nummer zu groß: "Ben, das Ding" kämpft an Spidermans Seite.


Nach dem durchschlagenden Erfolg der "Batman"-Zeichentrickserie wurde auch "Spiderman" auf Zelluloid gebannt. Wie die Fledermaus setzt auch die Spinne auf die neuesten Errungenschaften der Technik: Der Spinnenmensch schwingt sich vor aufwendiger Kameraführung durch computergenerierte Häuserschluchten.



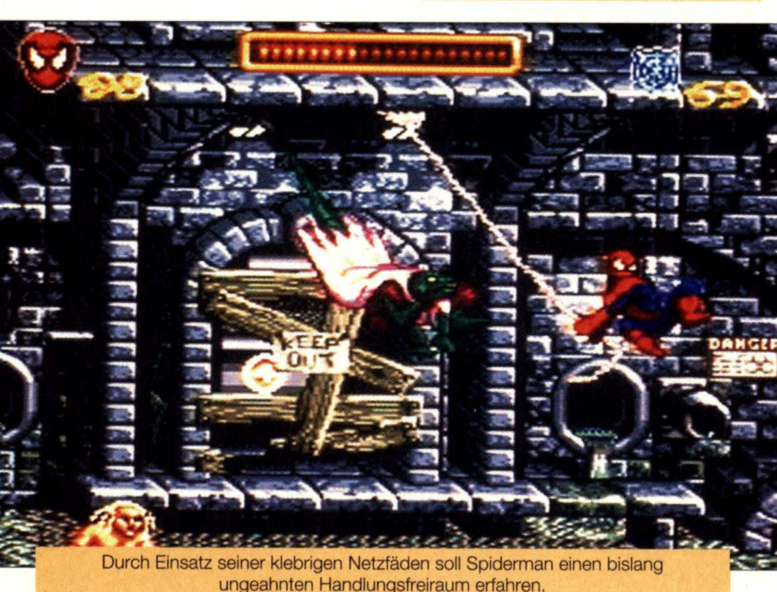
Spinnenhatz

Acclaim nutzt das amerikanische Spiderman-Fieber für die Publikation einer neuen Modul-Spinne. Siebzehn von Spidermans gefährlichsten Feinden sind aus dem Knast ausgebrochen und trachten der heldenhaften Spinne nach dem Leben – allen voran Erzfeind Venom. Einer derartigen Schurkenansammlung ist sogar Spiderman nicht gewachsen. Also sammelt er spezielle Symbole für die Beschwörung der "Fantastischen Vier" auf.

Im klassischen Spiderman-Comic-Stil geht der Held in einem 16 MBit großen New York auf die Jagd: Neben zwei unterschiedlichen Granaten- und Spinnennetztypen sowie klebriger Akrobatik verspricht das Spiel eine umfangreiche Auswahl an Schlägen und Tritten.

Die fetzige Begleitmusik spielte die berühmte amerikanische Hardrock-Gruppe "Aerosmith" ein. *rb*

Radioactive Spiderman, 16 MBit, Acclaim, ab März für Super Nintendo und Mega Drive.


Durch Einsatz seiner klebrigen Netzfäden soll Spiderman einen bislang ungeahnten Handlungsfreiraum erfahren.

Sega-Schlümpfe

Nach schlumpfigen Abenteuern auf dem Super Nintendo stürmen die blauen Wichtel des französischen Comic-Gurus Peyo nun die Sega-Konsolen: Der Muskelschlumpf schlägt sich durch 22 mit Paßwort beglückende Level, um seine Freunde aus der Gewalt des Zauberers Gurgelhals zu befreien. Nach Rettung eines Schlumpfes kann die aktive Figur gewechselt werden, um die individuellen Fähigkeiten der Wichtel einzusetzen: So verblüfft beispielsweise der Überraschungsschlumpf mit explosiven Präsenten und Moralapostel Brillenschlumpf bringt Licht in dunkle Kavernen. Ist Euer Knuddel-Zwerg erschöpft, kommt er durch den Verzehr von Himbeeren oder Siebenwurzblättern wieder zu Kräften. *rb*

Die Schlümpfe, Infogrames, Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear


In Gurgelhals' Hexenküche müßt Ihr Euch besonders vor seinem schlumpfbesessenen Kater Azrael hüten.


Das Zeichentrick-Intro der Mega-CD-Version bringt auf schlumpfgerechte Gedanken

Der Schlumpf-Comic-Kenner trifft auf alte Bekannte wie den Vogel "Krakakas"



Spielhallen-Module

Der japanische Automatenhersteller Taito ("Darius"-Serie, "Bubble Bobble"-Zyklus) fertigt neuerdings ein eigenes Platinensystem, das auf Modulen basiert. Genau wie bei SNKs Arcade-System werden beim "F3"-System separat erhältliche Module auf eine JAMMA-Platine gesteckt. Das erste Spiel ist "Kaiser Knuckle", ein neues "Darius" befindet sich ebenfalls in deutschen Spielhallen.

"Kaiser Knuckle" ist ein klassisches Prügelspiel, vollgestopft mit Anleihen bei "Street Fighter 2" und "Samurai Shodown" (einige Helden führen Haustiere mit). Technisch und spielerisch reicht's leider nicht über einen durchschnittlichen Eindruck hinaus. *ak*

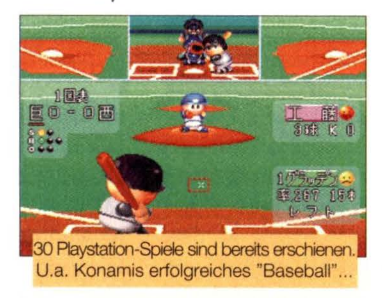

Nicht mehr als ein durchschnittlicher "Street Fighter"-Clone: "Kaiser Knuckle".



Sony-Konferenz

Da uns die Einladung in letzter Minute erreichte, blieb dem diensthabenden MAN!AC gerade noch Zeit, einen Handkoffer zu packen und die Tickets einzusacken. Der "Playstation Technical Workshop 1995" begann am 19. Januar um 11 Uhr. Streng genommen eine Versammlung internationaler Entwickler, wurden auch wichtige Vertreter aus Handel und Distribution, Fernsehreporter und ein MAN!AC geladen. Insgesamt also rund 500 Fachbesucher, die im Royal Lancaster von Managern der Sony Electronic Publishing Company (SEPC), Sony Computer Entertainment (SCE) und der neu gegründeten SCE Europe begrüßt wurden. In der nächsten Ausgabe werden wir über dieses Ereignis ausführlich berichten

Auffallend war die Beteuerung aller Sony-Vertreter, daß es sich bei der Playstation um eine 100prozentige Spielmaschine und nicht um eine verkappte Multimedia-Konsole (wie z.B. das 3DO) handelt. An internationale Spieleprogrammierer wurden bis heute 500 Entwicklungssysteme ausgeliefert. Den japanischen Start ließ Teruhisa Tokunaka, Deputy President der SCE Revue passieren: 100.000 Einheiten wurden innerhalb des ersten Wochenendes verkauft, 300.000 waren es laut Tokunaka bis Ende des Jahres. Die ersten Spielehersteller profitierten vom fliegenden Start: Unter den 1,15 Millionen CDs, die Ende des Jahres abgesetzt wurden, waren "Ridge Racer", "Toh Shin Den", "A-Train 4", "Parodius" und "Powerful Baseball" (beide von Konami) die größten Hits. *wi*


30 Playstation-Spiele sind bereits erschienen. U.a. Konamis erfolgreiches "Baseball"...


... das 3D-Science fiction -Rollenspiel "Crime Crackers" von Sony...


...und die 3D-Tüftelei "Geom Cube" von Technos.

Erschütternd: Von dem schweren Erdbeben (7,2 auf der Richterskala), das im Januar die japanischen Hafenstädte Kobe und Osaka heimsuchte, blieb auch die Videospielbranche nicht verschont: Während Nintendos Produktionsstätten mit ein paar zerbrochenen Fenstern davon kamen, wurde das Hauptlager von Neo-Geo-Hersteller SNK fast völlig zerstört. Die Bilanz der Katastrophe: Rund 5000 Tote und 100 Milliarden Dollar Schaden.
Futuristisch: Zusammen mit dem amerikanischen Virtual-Reality-Spezialisten Paradigma hat Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto die Arbeit an einer Serie von 3D-Spielen für das Ultra 64 aufgenommen.

IMPORT

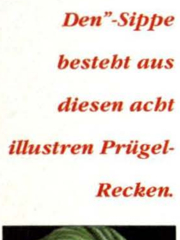
TOH SHIN DEN

3D-Prügelspiele sind in: Segas "Virtua Fighter", Namcos "Tekken" (siehe Seite 8) und Takaras erstes eigenständiges Prügelspiel "Toh Shin Den" – durch Polygon-Berechnung in Echtzeit hat das Genre einen neuen Impuls erhalten. Die Zeit der "Street Fighter"-Clones scheint beendet.
Takara war bisher auf 16-Bit-Umsetzungen der erfolgreichsten Neo-Geo-Beat'em-Ups spezialisiert und verläßt mit "Toh Shin Den" erstmals die ausgetretene 2D-Arena. Die Sony Playstation scheint für solche 3D-Experimente vortrefflich geeignet: Vergnügten wir uns noch vor einem Monat mit der soliden Saturn-Umsetzung von "Virtua Fighter", verschlug es uns beim Anblick des 3D-Spektakels "Toh Shin Den" die Sprache.

Wenn Ihr zulange auf Sofias verlockenden Ausschnitt starrt, könnt Ihr Euch von Euren Backenzähnen verabschieden.

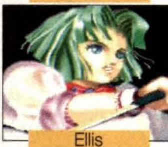
In einer psychedelischen Parallelwelt lädt der Kriegsgott Gaia die acht verwegensten Martial-Arts-Experten aller Zeiten zum Turnier. Wie bei den "Samurai Shodown"-Duellen sind Waffen dabei zugelassen: Die auserwählten Super-Kämpfer schwingen Keulen, Schwerter und Peitschen, Speere und Eisenkrallen. Im Gegensatz zu den beiden "Virtua Fighter"-Teilen werdet Ihr bei "Toh Shin Den" auch Spezial-Attacken nicht vermissen. Zu den vier Special-Moves jedes Fighters gesellt sich noch ein Superschlag der besonderen Art. Rutscht Eure Energieanzeige bedrohlich ins Rot, dürft Ihr ähnlich wie bei "Fatal Fury" mittels spezieller Kombination einen verheerenden Mega-Move anwenden.
"Toh Shin Den" ist mehr als ein zweidimensionales Gekloppe in einer 3D-Arena, wie es uns "Virtua Fighter" vorführte: Via Knopfdruck rollt oder rotiert Ihr um Euren Gegenspieler, die Umgebung zoomt dabei stufenlos mit. Eine weitere Neuheit verbirgt sich im Optionsmenü: Neben der Standard-Ansicht habt Ihr hier die Wahl zwischen drei weiteren Perspektiven. Ihr verfolgt den Kampf aus sicherer Entfernung in der Vogelperspektive, schwingt die Schwerter im Long-View-Modus und staunt über den flüssigen Ablauf der Overhead-Sicht. Zum unbeschwerten Geprügel empfehlen wir die normale Ansicht, akzeptieren die Zusatz-Perspektiven aber als nette Dreingabe, um die Rechenpower und Zoom-Fähigkeiten der Playstation zu demonstrieren. Wie schon bei "Virtua Fighter" gibt es zwei

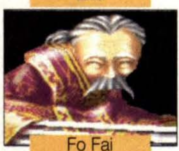
Die "Toh Shin Den"-Sippe besteht aus diesen acht illustren Prügel-Recken.

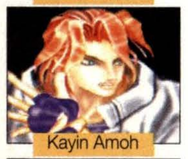


Duke Rambert


Eiji Shinjo


Ellis


Fo Fai


Kayin Amoh


Mondo


Rungo Iron


Sofia


Doppelt gemoppelt hält besser: Fo Fai und seine beiden Stahlkrallen geben dem gelenkigen Eiji Saures.


Run-Go hat ernsthafte Probleme: Mondo hat den schweren Brocken aufgespießt und schleudert ihn durch die Luft.


Zwischen vier verschiedenen Kameraperspektiven (u.a. von oben) könnt Ihr während des Spiels umschalten



Macho Man: Gegen den bärenstarken Run-Go kann das niedliche Mädel Ellis trotz scharfer Küchenmesser wenig ausrichten.


Nicht nur die Polygon-Männchen sehen atemberaubend aus. Auch die Backgrounds sind wunderschön.



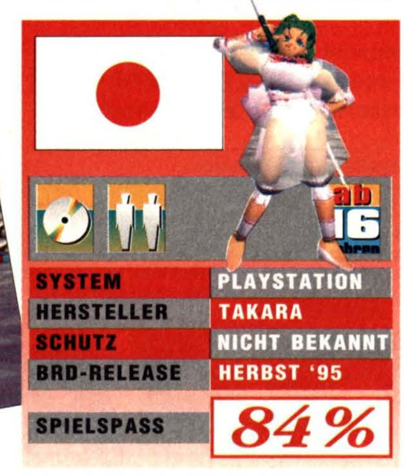
Gaia ist der Obermotz von "Toh Shin Den". Wenn Ihr nicht rechtzeitig aus seiner Schußbahn rollt (oben), verbrennt Ihr Euch nicht bloß die Finger!

Wege zum Sieg: Entweder Ihr zieht Eurem Gegenspieler in einem fairen Kampf den gesamten Energievorrat ab, oder schubst ihn aus der Arena und heimst einen "Ring Out"-Erfolg ein.
Während Robert angesichts dieser Optiken beinahe einen Herz-Kollaps erleidet und mit hysterischem "Ahhh! Toh Shin Den!"-Schreien durch unsere Redaktionsräume tobte, zollte Winnie dem Spiel nur mit einem "Naja, ganz nett." seinen Respekt. "Toh Shin Den" ist Liebe auf den dritten Kampf. Die dreidimensionalen Ausweichmöglichkeiten und das komplexe Schlagrepertoire heben es qualitativ über viele Konkurrenzspiele. Profis schätzen schon jetzt die taktische Komponente der 360°-Rotationen. Verzögerungen oder sekundenlange Luftsprünge wie man sie in "Virtua Fighter" findet, kommen in Takaras Überraschungshit nicht vor. "Toh Shin Den" hält niemals still – ständig wirbelt, zoomt und dreht sich der Bildschirm in alle Richtungen. Zum Klirren der Waffen und den Kampfschreien gesellt sich stimmungsvolle Sound-Untermalung. Im Gegensatz zu den grobflächigen "Virtua Fighter"-Kumpanen sind die "Toh Shin Den"-Recken mit feinen Texturen überzogen. Durch Goraud-Shading wirken alle Gesichter, Körper und Kleidungsstücke extrem plastisch. Auch die Hintergründe faszinieren: In Kayins Stage wird das Kampfgeschehen auf einer Leinwand dutzendfach dupliziert, in Fos Level spritzen Gas-Fontänen in den Himmel. "Toh Shin Den" stellt grafisch alle Neo- Geo-Prügeleien in den Schatten und ist SNK-Hits wie "Samurai Shodown" spielerisch dicht auf den Fersen. Wenn die Playstation weiterhin mit solch qualitativ hochwertigen Spiele-Juwelen versorgt wird, stehen dem Joypad-Artisten rosige Zeiten bevor. *am*

Testmuster von Protovision, Schweiz, Tel. 0041/41/237869



Eindrucksvolle Specials sind bei "Toh Shin Den" die Regel und lassen sich wahlweise direkt per Tastendruck ausführen

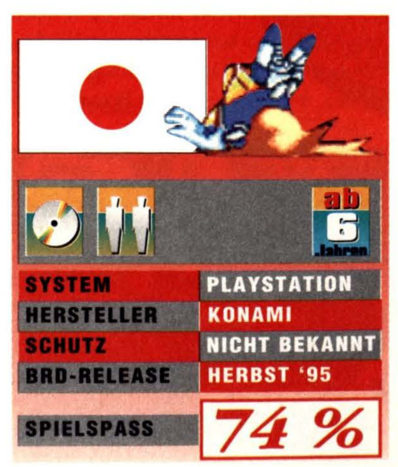



Je Glocken-vernichtender die Kettenreaktion, desto weiter lupft Eure Spielfigur die Bluse.

Twin Bee

Mit dem "Twin Bee Puzzle Adventure" veröffentlicht Konami bereits ihr drittes Playstation-Spiel. Die Helden sind Euch wohl bekannt und traten bereits in den früheren "Twin Bee"-Shoot'em-Ups auf. Spielerisch wandelt "Twin Bee Puzzle" auf "Columns"-Pfaden: Von oben fallen je zwei verschiedenfarbige Glocken herunter, die Ihr per Feuerknopf um je 90 Grad drehen könnt. Ihr müßt sie so ablegen, daß sich mindestens drei gleichfarbige Glöckchen berühren – diese verschwinden und die obenauf liegenden purzeln herunter. Knifflig wird's bei den Beton-Glocken: Diese lassen sich nur umwandeln, wenn sie direkt neben einem explodierenden Dreier liegen.
"Twin Bee Puzzle" reiht sich glänzend in die Unmenge an guten, aber nicht sonderlich faszinierenden "Tetris"-Nachziehern ein. Zu zweit ist's besonders spannend, alleine schnell durchgespielt. *ak*

Testmuster von Protovision, Schweiz, Tel. 0041/41/237869



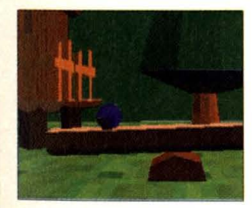


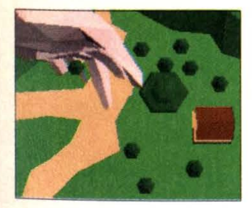
Altes Spielprinzip im neuen Gewand: Besonders die transparenten Wände der Eisleveln sind beeindruckend. (Playstation)

Gruftig: Auf dem Friedhof umgeht Ihr per Katapult die Gräber Eurer unglücklichen Vorgänger. (Saturn)

In einem animierten Polygon-Intro wird das freundliche Kugelwesen "Tama" von Außerirdischen entführt und in ein Rätsellabyrinth gesperrt.







Tama

PS / SATURN

Das japanische Wort "Tama" bedeutet "Kugel" und umschreibt ein uraltes Spielprinzip: Ihr lotst eine Polygonkugel unter Zeitdruck durch dreidimensionale Labyrinthe in ihr Bestimmungsloch. Mit dem Steuerkreuz verändert Ihr die Neigung der Spielfläche: Je steiler, desto schneller kullert der blaue Ball in die Gegenrichtung. Verschwindet die Kugel hinter einem Hindernis, laßt Ihr das Spielfeld mit der Links- oder Rechtstaste um seine Achse rotieren, um sie in Euer Blickfeld zurückzuholen. Achtet besonders auf die Neigungsrichtung: Ein Aufstieg kann sich in einen verhängnisvollen Abhang verwandeln, auf dem Ihr unaufhaltsam in die nächste Falle rast. In den tückischen Hindernissen liegt der Reiz von "Tama": Durchkullert Ihr die ersten drögen Labyrinthe noch im Schlaf, werdet Ihr bald von unkontrollierbaren Tobsuchtanfällen geschüttelt. Mit schweißnassen Fingern manövriert Ihr Euren runden Schützling um haarsträubende Hindernisse: Er plumpst in bodenlose Wanderlöcher, wird von gierigen Feinden verschluckt oder von einer Guillotine gespalten. Nach Ableben und beträchtlichem Zeitverlust setzt sich Euer kleiner Freund mühsam wieder zusammen.

Die feine Farbabstimmung sowie eindrucksvolle Perspektiven passen sich dem gediegenen Flair des ruhigen Geschicklichkeitsklassikers an und machen die Playstation-Version zur optisch besseren Umsetzung. Weniger überzeugend ist der übertrieben hohe Rotationsfreiraum, der Eure Kugel zu oft aus der Bahn wirft. Zwar sorgt die präzisere Steuerung auf dem Saturn für häufige Erfolgserlebnisse, doch auch hier fallen die fehlende Paßwortfunktion und ein geringer Lebensvorrat unangenehm auf. Nach anfänglichem Enthusiasmus verläßt selbst Tüftel-Freunde die Geduld. *rb*



Die Levelkonstrukte werden allmählich komplexer: Drehtüren und Abgründe erschweren den Kuller-Kurs.



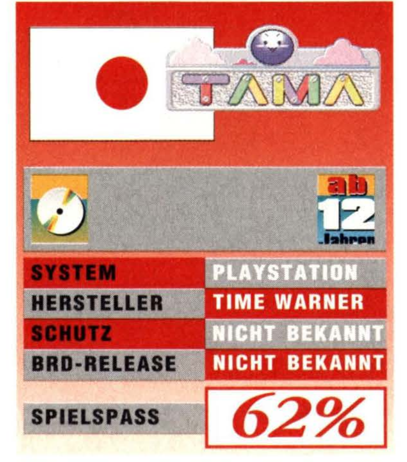
Auch Tama bietet Bonusrunden: In optisch trister Umgebung geht Ihr auf Extraleben-Jagd.



Häuslich: Nachdem Ihr die düstere Friedhofskulisse verlassen habt, betretet Ihr eine möblierte Krypta.



Ein freibeweglicher "Tama"-Irrgarten: Unterschiedliche Blickwinkel und Vergrößerungsstufen sind zwar optisch eindrucksvoll, sorgen aber oft für Verwirrung.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TIME WARNER
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	62%



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TIME WARNER
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	64%

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

ANIMANIACS

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

SNES

sonntags und dienstags als Serie in PRO SIEBEN



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielespaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn" im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.
Höchste Ansprüche werden erfüllt.
Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.
Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.
Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive.
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

DM 119,95

NEU!

SEGA MEGA DRIVE

DM 149,95

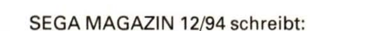
NEU!



VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair."

VIDEO GAMES CLASSIC

PLAY TIME STAR


SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„ Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!"



KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

IMPORT

Motor Toon Grandprix

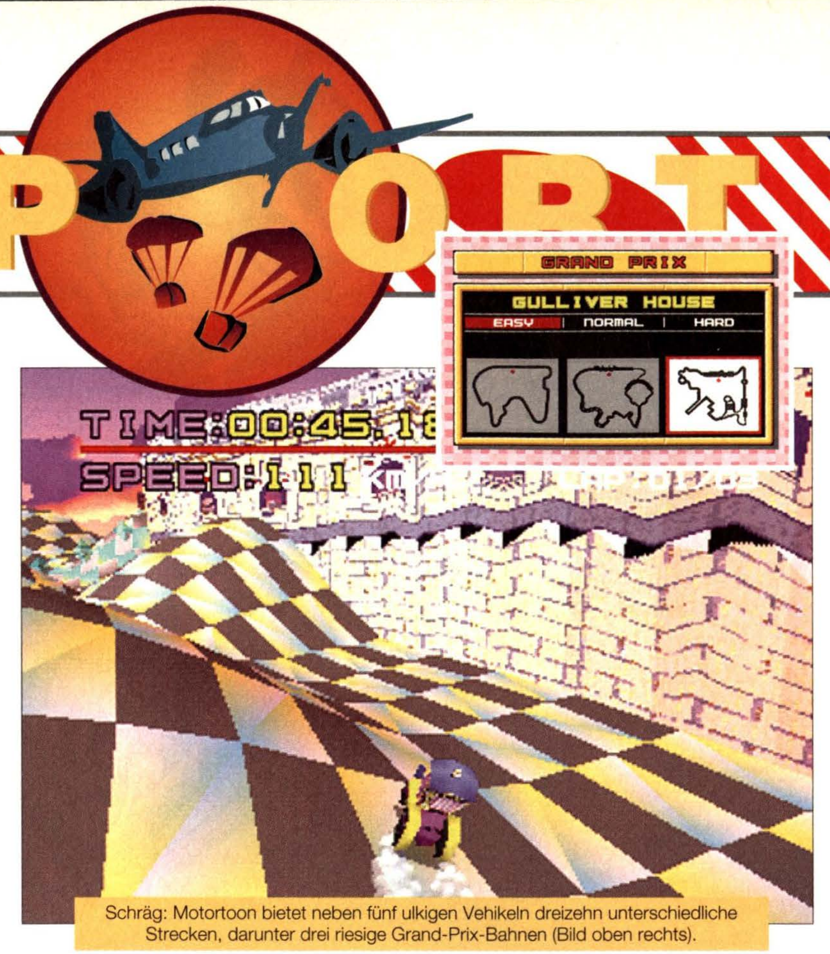
PS

Zeitbewußte Rennspiele warten mit unterschiedlichen Perspektiven auf: Motortoon erlebt Ihr in drei Außenansichten und einer Ego-Perspektive.

Wie Nintendos "Stunt Race FX" ist "Motor Toon" ein Rennspiel der drolligen Art: Comicgerechtes Design und Glubschaugen hauchen den fünf unterschiedlichen Wagen Leben ein. Im Gegensatz zu "Stunt Race" macht Ihr hier aber Bekanntschaft mit den tollkühnen Fahrern der Vehikel: Rock, Jean, die Marsianer-Brüder Raptor, die "Penguin Brothers" und der Roboter Bolbox zwängen sich in ihre deformierten Schnauferl und heizen über dreizehn Strecken hinweg. Habt Ihr Euch zwischen einem geselligen Rennen auf geteiltem Bildschirm und einem Ego-Trip entschieden, wählt Ihr die Strecke: Im Zwei-Spieler-Modus rast Ihr über Match- oder Dual-Kurse. Während Ihr auf einer Match-Bahn gemeinsam über einen Fantasy-Highway brettern, fahrt Ihr im Dual-Modus auf zwei nebeneinander liegenden Straßen um die Wette.

Im Ein-Spieler-Modus wählt Ihr zwischen "Grand Prix" und "Time Attack". Versucht Ihr unter "Time Attack" auf einer beliebigen Strecke Eure eigenen Geschwindigkeitsrekorde zu brechen, könnt Ihr unter "Grand Prix" zwischen drei speziellen Kursen wählen: Ihr fahrt auf der Toon-Insel, am "Plastik-See" oder in Gullivers Haus gegen vier andere Toons. Nach Wahl Eures Wagens drückt Ihr auf die Tube: Euer Toon-Mobil dehnt und verzerrt sich verzückt in alle Dimensionen und eiert unaufhaltsam dem Ziel entgegen: Unfälle oder Maschinenschäden kennen die unverwüstlichen Gummi-Autos nicht. Kommt Ihr trotz der unterschiedlichen Perspektiven anfangs nicht mit der Steuerung klar und bleibt in einem Hindernis hängen, aktiviert Ihr einfach den Rückwärtsgang oder legt Euch hurtig in die Kurve. Ihr braust durch Alleen kugelrunder Cartoon-Bäume, schrille Alptraumlandschaften und am Inventar einer Riesenbehausung vorbei: Überdimensionales Geschirr, zwei Aquarien, Spielzeugberge und andere Einrichtungsgegenstände mit beeindruckenden Ausmaßen faszinieren die Fahrer. Von schrillen Geräuscheffekten und fetzigen Musikstücken begleitet, fiebert Ihr dem nächsten grafischen Gag entgegen: Auf riesigen Kursen und freizügigen Streckenverläufen laßt Ihr Eurem Entdeckerdrang freien Lauf.

Habt Ihr Euch an den surrealen Grafiken sattgesehen und kennt Ihr jeden versteckten Winkel, enthüllen die Cartoon-Autos ihre magere Skizzierung: Die Steuerung ist solide, läßt Euch aber keinen Freiraum für Experimente oder eine ausgeklügelte Fahrtechnik. Fliegt Ihr dennoch aus der Bahn, offenbart "Motortoon GP" auch technische Schwächen: Die Hintergrundgrafik verwandelt sich in ein flackerndes Polygon-Chaos und raubt Euch jegliche Übersicht. Kann der Cartoon-Fan dieses Manko ungerührt wegstecken, fehlt dem Profi-Rennfahrer der Geschwindigkeitsrausch. Auch die Konkurrenz läßt sich nur selten blicken. *rb*



Schräg: Motortoon bietet neben fünf ulkigen Vehikeln dreizehn unterschiedliche Strecken, darunter drei riesige Grand-Prix-Bahnen (Bild oben rechts).



Winzmobil: Der "Raptoren-Reactor" aus der Vogelperspektive.



Rückansicht: "Bolbox" und die "Penguin Brothers" auf Kollisionskurs.



Praktisch: Aus dieser Sicht sind Größe des Autos und Übersichtlichkeit optimal.



Lauf durchs Grüne: Was hier wie ein bequemes Joggertempo aussieht, macht jedem Automobil Konkurrenz.



Obstschale voraus: In Gullivers Riesenhaus bewundert Ihr die gigantische Einrichtung.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	70%



Mit dem mäßigen "Final Fight"-Verschnitt meldet sich Tecno Soft ("Thunder Force") aus der Versenkung zurück

Hot Blooded Family

Tecno Soft ist Euch noch ein Begriff? Richtig, die Japaner machten das Mega Drive mit ihrer "Thunder Force"-Reihe auch bei Ballerspielern gesellschaftsfähig. Nach langer Schaffenspause melden sich die Jungs mit ihrem ersten Playstation-Spiel zurück: "Hot Blooded Family" ist ein dreister "Final Fight"-Verschnitt, bei dem Ihr eine von drei Spielfiguren steuert. Zur Wahl stehen der muskelbepackte Familienvater, seine Tochter (mit Polo-Schläger bewaffnet) sowie ihr halbwüchsiger Bruder, der einen scharfen Säbel mitschleppt. Der anstürmenden Gegner (Boxer, Messerstecher, später sogar Tiere und Fantasie-Wesen) entledigt Ihr Euch mit Tritten, Schlägen und herumliegenden Extrawaffen.

Mit "Hot Blooded Family" ist Tecno kein Geniestreich gelungen: Das Spiel macht nur auf den ersten Blick einen vernünftigen Eindruck, bekommt aber schon im zweiten Level arge Geschwindigkeitsprobleme – der Spielablauf wird höllisch langsam. Hinzu kommt spielerische Tristesse, die Euch die CD zusätzlich verleidet. *ak*



Wie gewöhnlich: Einige Gegner hinterlassen Waffen (hier ein Gewehr), die Ihr Euch schnappen könnt.

Abstruse Hintergründe: Im zweiten Level verkloppt Ihr die Prügelfeinde im Inneren eines Wals!



	ab 16 Jahren
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TECNO SOFT
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	62 %

Twin Goddesses

Endlich eine CD für verbissene Prügelspiel-Anhänger, die noch immer auf Capcoms erstes Playstation-Spiel "**Dark Stalkers**" (erscheint im Frühjahr) warten: Bei "Twin Goddesses" offeriert Euch das japanische Entwicklerstudio Sand Storm sieben unterschiedliche Spielfiguren, die im Match gegeneinander antreten müssen. Um sowohl Digi-Fans, als auch Anime-Fetischisten zum Kauf zu bewegen, wurden drei Darsteller vom lebenden Vorbild digitalisiert, vier Figuren im typischen Japano-Stil gezeichnet. Je nachdem für welchen Charakter Ihr Euch entscheidet, ändern sich Fähigkeiten und Special-Moves.

Urks! Weder grafisch noch spielerisch hält "Twin Goddesses", was die Playstation verspricht. Die Digi-Figuren sehen schändlich schlecht aus (beachtet die schwarze Pixel-Outline), ihre Comic-Gegner sind grob gepixelt und erinnern an mißglückte Mega-Drive-Sprites. Die Spielbarkeit geht wegen unfairer Gegner und miserabler Steuerung ebenfalls K.O. Einziger Lichtblick ist das eingebaute Special-Geschäft, in dem Ihr Euch zwischendurch mit Lebensenergie und gemeinen Extrawaffen eindecken könnt. Leider haltet Ihr's dort nicht lange aus, da Euch während des Einkaufsbummels deutsche Volksmusik (!) aus den Lautsprechern entgegenschmettert. *ak*

Bei "Twin Goddesses" wählt Ihr zwischen drei Digi-Figuren und vier Anime-Helden



Vermurkste Steuerung, miese Grafik und null Gags machen Sand Storms Prügelspiel den Garaus.





	ab 16 Jahren
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	POLYGRAM
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	37%

Capcom arbeitet derzeit unter Hochdruck an einer 1:1-Umsetzung ihres Prügel-Knüllers "Dark Stalkers", den die Besucher der letztjährigen "Computer '94" in Köln an unserem Stand probespielen konnten. Zehn Fantasy-Spielfiguren, vom Vampir bis zu Frankensteins Sohn, stehen zur Auswahl, am Ende folgt ein gemeiner Feuergeist. Das Spieldesign erinnert frappierend an "Super STF 2 Turbo", wo Ihr ebenfalls unter drei Geschwindigkeitsstufen wählen konntet. Mehr zu der Umsetzung in einer der nächsten Hefte.

IMPORT

Gale Racer

SATURN Nach "Ridge Racer" für die Playstation startet nun der erste Saturn-Bolide. "Gale Racer", die Umsetzung des 91er-Automaten "Rad Mobile", protzt mit eindrucksvollem Intro und einem vorab gerenderten Fantasy-Sportwagen. Danach verdüstert sich die Grafik: Die holprige Bitmap-Rennstrecke schwebt irgendwo ein paar Meter über dem Erdboden, vor skurrilen, aber langweiligen Hintergründen. Die Zeitlimit-Odyssee führt den "Gale Racer" (ausschließlich in der Cockpit-Perspektive) durch die USA, über die engen Straßen der Rocky Mountains und Highways der Wüste Nevada. In einigen Levels müßt Ihr Eure Scheinwerfer oder den Scheibenwischer einschalten. Eure Konkurrenten haben keine physische Form: Teils fahrt Ihr ohne Widerstand durch sie hindurch, ein anderes Mal fegen sie Euch von der Piste, ohne daß Ihr wißt wie Euch geschieht. Außerdem verschwinden einige Boliden aufgrund schlampiger Programmierung bis zur Windschutzscheibe im Asphalt. Neben der krud animierten Grafik läßt auch die schwabbelige Steuerung zu wünschen übrig. Wir warten auf "Daytona USA". *am*



Überholmanöver und Gegenverkehr: Schnell zurück oder ab in den Canyon?



Mit dem Scheibenwischer reinigt Ihr die Windschutzscheibe



Wenn's Nacht wird in der City, schaltet Ihr Eure Bordbeleuchtung ein.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	42%

ab 6 Jahren

Myst

SATURN Die bezaubernde Küstenlandschaft mit Marmor-Tempel, sanft ansteigenden Hügeln und kräftigem Waldbewuchs birgt ein Geheimnis. Aus einem Buch der Insel-Bibliothek fleht ein Unbekannter um Hilfe: Sucht die fehlenden Seiten und gebt der armen Kreatur ihre Freiheit zurück. Dazu müßt Ihr durch geschicktes Manipulieren sonderbarer Apparaturen, durch Kombinationsgabe und ein gutes Auge die Tore zu vier weiteren Welten öffnen, in die es die fehlenden Seiten verweht hat.

Bevor das Raumschiff (großes Bild, rechts im Hintergrund) startet, versorgt Ihr es mit der richtigen Stromspannung. Danach übt Ihr auf der Orgel eine Melodie, um die korrekte Stellung der Steuerhebel zu ergründen – Take Off nur bei gutem Klang!









Nach ersten Rätsels erwarten weitere Welten Euren Besuch: Die geheimnißvolle Welt der Mechanik...


...die luftigen Höhen einer bizarren Gebirgslandschaft...


...und die Dünenlandschaften mit ihren hellhörigen Bauwerken.

"Myst" ist die Umsetzung eine erfolgreichen Macintosh-Adventures, besteht zu 95 Prozent aus Grafik- und Sounddaten und war somit nur auf CD realisierbar. Die Standbilder der Traumlandschaften und Maschinen entsprangen einer beneidenswerten Phantasie, sind pixelfein auf den Saturn umgesetzt, aber nur selten animiert. Durch unzählige Soundeffekte (Rauschen, Summen, Knattern und Poltern) und liebliche Melodien kommt dennoch Leben in die etwas sterile Fantasy-Welt. Die Rätsel sind vielfältig, die Benutzerführung kinderleicht – ein gewaltfreies Vergnügen für geduldige Joypad-Ästheten. *wi*



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	73%

ab 12 Jahren

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Ab DM 125.- Lieferwert senden wir versandkostenfrei!

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Action Replay Pro 2 MK	89,90
Game Genie	59,90
6 Button Joypad	39,90
6 Button Joypad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Infrarot Joypads	69,90
4 Spieler Adapter	69,90
RGB Kabel	29,90
Joypad Verlängerungen	19,90
Addam´s Family d	49,90
Alien 3 d	39,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	79,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Ballz d	79,90
Barkley Jam	89,90
Bart´s Nightmare d	39,90
Baseball 2020 d	49,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	49,90
B.O.B d	39,90
Bonanza Bros. d	49,90
Bubsy d	59,90
Bubsy 2 d	79,90
Cadash I	39,90
Captain America	49,90
Captain Planet d	39,90
Castlevania d	99,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Chuck Rock 2 d	79,90
Combat Cars d	79,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown I	29,90
Crudedudes d	39,90
Crueball d	39,90
Cannon Fodder d	99,90
David Robinson d	39,90
Daviscup Tennis	49,90
Decap Attack d	39,90
Dino Dini Soccer d	79,90
DJ Boy d	39,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon 3 d	69,90
Dr. Robotnik d	79,90
Dracula	69,90
Dragon d	99,90
Dragon´s Revenge d	**49,90**
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d (EA Icehockey & John MaddenFootb)	69,90
Dune II d	109,90
Dungeon & Dragon d	59,90
Dynamite Headdy d	109,90
Earthworm Jim d	119,90
EA Tennis d	99,90
Ecco the Dolphin 2 d	99,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	79,90
Ex Mutants d	49,90
F 1 Race	99,90
F 117 d	59,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	59,90
FIFA Soccer d	79,90
FIFA ´95	109,90
Flintstones d	79,90
Flink d	**69,90**
Galahad d	39,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	49,90
General Chaos d	49,90
Gods d	49,90
Greendog d	49,90
Gynoug d	39,90
Hardball ´94	79,90
Haunting d	29,90
Havoc d	99,90
Hydlide d	49,90
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	39,90
Jewel Master d	39,90
Jimmy White Snooker d	79,90
Jordan vs Bird d	49,90
John Madden 92 d	49,90
John Madden 95	109,90
Jurassic Park d	59,90
Jurassic Rampage d	99,90
Kick Off d	59,90
Kick Off 3 d	109,90
Kid Chameleon d	39,90
Klax d	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	69,90
Lethal Enforcers 2 d	109,90
LHX Attack Chopper d	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	39,90
Maximun Carnage d	89,90
Mazin Wars d	49,90
Mega Bomberman d	89,90
Mega Turrican d	**49,90**
Marco´s Magic Fußball d	69,90
Mercs d	39,90
Mickey Mania d	**69,90**
Mighty Max d	**49,90**
Mr. Nutz d	99,90
Mutant League Football d	39,90
Mutant League Hockey d	49,90
NBA Jam d	99,90
NBA Showdown d	79,90
NHLPA ´95 d	99,90
Nigel Mansell Indy Car	99,90
Nigel Masell Racing	99,90
Normy´s Beach Babe d	89,90
Pagemaster d	109,90
Paperboy d	39,90
Paperboy 2	39,90
Paws of Fury d	99,90
PGA 3	99,90
Phelios d	49,90
Pitfall d	79,90
Powermonger	49,90
Prince of Persia d	49,90
Probotector d	109,90
Psycho Pinball d	119,90
Puggsy d	49,90
Radical Rex d	**49,90**
Rise of Robots d	99,90
Riskey Woods d	49,90
Robocod d	49,90
Rocket Knight d	59,90
Rock´n Roll Racing d	99,90
Sepp Maier Soccer d	39,90
Shadow of Beast d	39,90
Shadow of Beast 2 d	49,90
Shaq Fu d	99,90
Shiningforce d	99,90
Shinobi 3 d	59,90
Skitchin d	59,90
Smash TV d	29,90
Soleil d	**119,90**
Sonic & Knuckle d	119,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic Spinball d	79,90
Space Harrier d	39,90
Sparkster d	99,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman j	29,90
Splatterhouse 2 d	49,90
Steel Empire d	39,90
Steel Talons d	49,90
Streetfighter 2 d	99,90
Strider I	19,90
Strider d	29,90
Superman d	39,90
Super Streetfighter d	129,90
Super Streetfighter jp	109,90
Syndicate d	109,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Tazmania 2 d	79,90
Technoclash d	39,90
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turtles T. Fighters d	69,90
Twin Hawk d	39,90
Two Crude Dudes	39,90
Urban Strike d	99,90
Valis SD j	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
Wiz´n Liz d	49,90
Wolverine d	109,90
Wonderboy V	39,90
World Class Soccer d	39,90
World Class Leaderboard	49,90
WWF Raw d	**109,90**
WWF Raw Video	39,90
WWF Royal Rumble	89,90
Xenon 2 d	39,90
Zero Tolerance d	**69,90**
Zero the Kamikaze d	109,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	59,90
Zool d	49,90

SUPER NES

Titel	Preis
Action Replay Pro 2	**89,90**
Gamemage	**69,90**
Game Genie	**59,90**
Gamesaver original deutsche Version	**59,90**
50/60 Hz Adapter	39,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
5 Spieler Adapter	49,90
Joypad Verlängerung	19,90
RGB Kabel	29,90
Actraizer 2 d	**99,90**
Addam´s Family d	49,90
Addam´s Family us	29,90
Addam´s Family 2 eu	59,90
Adventure Islands us	29,90
Adventure Islands 2 eu	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	49,90
All American Football us	49,90
Art of Fighting eu	79,90
Barkley Shutup & Jam d	129,90
Baseball Simulator us	29,90
Batman Return d	59,90
Battleship eu	59,90
Battletank eu	49,90
Battletank 2 d	**69,90**
Battletoad Doubledrag d	**59,90**
Beauty & the Beast d	99,90
Best of the Best eu	69,90
Bill Laimber Basketb. us	29,90
Blackhawk d	99,90
Blues Bros d	39,90
Bomberman d	49,90
Brawl Bros. d	59,90
Brett Hull Hockey d	**59,90**
Bubsy d	79,90
Captain America eu	49,90
Chaos Engine d	99,90
Chuck Rock us	29,90
Chuck Rock d	59,90
Choplifter III d	89,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates d	**59,90**
Cliffhanger d	49,90
Cool Spot d	49,90
C.R.J. Baseball d	59,90
Crash Dummies us	39,90
Crash Dummies d	59,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	59,90
Desert Fighter eu	99,90
Dino Dini Soccer d	**69,90**
Donkey Kong d	139,90
Double Dragon V d	99,90
Dr. Franken d	49,90
Dracula d	59,90
Dragon d	109,90
Dschungelbuch d	109,90
Earthworm Jim d	**109,90**
EEEK! the Cat d	49,90
Equinox eu	69,90
ESPN Baseball d	**59,90**
F - Zero us	39,90
F1 Pole Position II d	119,90
Fievel Goes West d	99,90
FiFa Soccer d	89,90
First Samurai d	39,90
Final Fantasy III us	139,90
Final Fight 2 d	99,90
Flashback	59,90
Foreman Boxing us	29,90
Fun´n Games d	**39,90**
Ghouls´n Ghosts us	19,90
Ghoul Patrol d	**99,90**
Gods d	59,90
Gooftroop d	79,90
Gradius 3 us	29,90
Home Alone us	19,90
Hook d	49,90
Hulk d	79,90
Hyper Zone us	29,90
Indiana Jones d	119,90
International Tennis d	49,90
Joe & Mac us	49,90
John Madden ´95 d	119,90
Jurassic Park eu	49,90
Jurassic Park 2 d	79,90
Kablooey us	29,90
Kendo Rage us	49,90
Kick Off d	59,90
Kick Off 3 d	119,90
King Arthur eu	79,90
König der Löwen eu	119,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	59,90
Legend d	**59,90**
Lethal Weapon d	59,90
Lemmings 2 d	79,90
Lost Viking d	79,90
Lord of the Rings d	109,90
Magic Boy d	79,90
Major Title d	59,90
Mario Andretti us	129,90
Mariokart us	79,90
Maximum Carnage d	109,90
Mechwarrior eu	**79,90**
Micheal Jordan Chaos	99,90
Mickey Mania d	**69,90**
Micro Machines d	**79,90**
NBA Allstars d	69,90
NBA Live 95	119,90
NHL ´95 d	119,90
Nigel Masel Indy Car d	119,90
Obitus us	129,90
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	79,90
Pacman 2 us	99,90
Pagemaster d	119,90
Paperboy 2 us	29,90
Paperboy 2 d	49,90
Parodius d	59,90
Pang d	49,90
Pitfall d	**69,90**
Play Action Football us	29,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	79,90
Pop´n Twinb. Rainbow d	99,90
Prince of Persia d	59,90
Push Over d	49,90
R - Type III eu	79,90
Raiden us	49,90
Rampart us	89,90
Return of the Jedi d	119,90
Rival Turf d	49,90
Rival Turf us	39,90
Rise of the Robots d	99,90
Roadrunner d	49,90
Rocketeer us	19,90
Roger Clemens Baseball us	29,90
Player Manager d	79,90
RPM Racing us	29,90
Rushing Beat	49,90
Secret of Mana d	119,90
Secret Missions d	69,90
Sensible Soccer eu	69,90
Shaq Fu d	99,90
Simcity d	69,90
Simcity eu	59,90
Slammasters d	119,90
Smart Ball us	29,90
Smash Tennis d	99,90
Spanky´s Quest us	29,90
Sparkster d	129,90
Spindizzy World d	49,90
Starwars d	99,90
Starwing d	49,90
Streetracer d	**99,90**
Strike Gunner d	39,90
Strike Gunner us	29,90
Striker d	79,90
Stunt Race FX d	119,90
Super Bowling us	79,90
Sunset Riders d	59,90
Super Icehockey d	99,90
Super Kick Off d	69,90
Super Morph d	89,90
Super Pang d	49,90
Super Turrican d	59,90
Syndicate d	**109,90**
Tazmania d	**59,90**
Terminator 2 Arcade d	89,90
Timeslip eu	49,90
Top Gear us	39,90
Total Carnage eu	49,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	109,90
Turn & Burn d	**59,90**
Turrican d	59,90
Turtles	59,90
Untouchables us	99,90
Val D´Isere d	139,90
Vortex d	69,90
Wayne´s World eu	49,90
Wingcommander II eu	59,90
Wolfchild us	69,90
Wolverine d	**99,90**
World Cup Striker d	**69,90**
World Heroes d	129,90
World League Basketball d	69,90
WWF Raw d	**119,90**
Xardion us	29,90
X Kaliber d	**59,90**
Y´s III us	99,90
Young Merlin eu	69,90
Zelda us	49,90
Zombies d	59,90

Preisliste Stand 11.01.1995
gültig ab 13.01.1994

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 125,– Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München,Fax: 089/488074

IMPORT

Starblade

Vorsicht ist geboten, wenn Ihr Euch japanische 3DO-Spiele vom Importeur besorgt: Seit kurzem sind professionelle Raubkopien im Umlauf, die aus Hong-Kong stammen. Ihr erkennt sie an farbkopierten Anleitungen und Covers, sowie der mäßigen Druckqualität der CD-Oberseite. Wenn Ihr eine solche Kopie einkauft, könnt Ihr vom Händler den Umtausch gegen ein Original oder Wandlung des Kaufvertrags fordern. Von wem wir unser Testmuster erhalten haben, verschweigen wir daher lieber.

3DO

Frankfurt im Januar 1991: Auf der Internationalen Münzautomaten-Messe IMA herrscht trister Durchschnitt. Lediglich zwei Geräte werden von Besuchern umlagert: Das amerikanische Digi-Spektakel "Terminator 2" und Namcos gewaltiger "Starblade"-Aufbau. Im Gegensatz zum Spieler hatte der bloße Zuschauer jedoch wenig vom Weltraumspektakel. Nur wer sich in das nachgebildete Raumschiff-Cockpit wagte, erlebte einen haarsträubenden Kampfflug, der vom Monitor auf einem parabolförmigen Spiegel projeziert wurde.

Vier Jahre nach der Premiere des Laser-Disc-Automaten hat Namco zwei Versionen für 3DO und Playstation fertiggestellt – die ersten Heimgeräte, die mit den Fähigkeiten der Automatenhardware mithalten können.

Die Operation "Starblade" ist das wichtigste Unterfangen der bedrohten Menschheit: Eine außerirdische Kriegsarmada (inklusive dem Todesstern-Nachbau "Red Eye") ist auf dem Weg zur Erde und hat bereits einen Großteil der terranischen Flotte ausgeschaltet. Euer Mutterschiff ist schwer angeschlagen und schickt Euch zusammen mit den überlebenden Kollegen in den Orbit, um die Invasoren abzuschießen. In der ersten Mission stoßt Ihr durch den Flottenverband der Außerirdischen zum künstlichen Stern Red Eye vor, auf dem Ihr in der zweiten Mission den Energiereaktor Octopuss atomisiert. Die dritte Mission führt Euch in das Tunnelsystem des gigantischen Alien-Basisschiffs, an dessen Ende der zweite Reaktor und ein strapazierfähiger Endgegner warten.

Die 3DO-Variante von "Starblade" bietet neben der Original-Automatenumsetzung (blanke Polygone, zum Teil vorab, zum Teil auch in Echtzeit berechnet) eine zweite Version, in der alle großen Objekte mit Texturen verziert wurden.

So wird Starblade zu einer Sternstunde für das 3DO: Obwohl ich die Weltraumschlacht bereits viermal als Sieger beendet habe, macht's mir immer wieder Spaß, die feindlichen Raumer ins Fadenkreuz zu nehmen – trotz gleichbleibender Flugroute durch vorab berechnete Asteroidenfelder, Flottenverbände und Giganto-Schiffe. Dank der eindrucksvollen Grafik der Texturen-Version, der wummernden Soundeffekte, die aber qualitativ nicht ganz mit dem hohen 3DO-Standard mithalten, und der glänzenden Präsentation ist "Starblade" ein laserhaltiges Argument, dem 3DO mehr Zeit zu schenken. Namcos Baller-Spektakel ist eine gute Mischung aus "Starwing" und "Silpheed" mit dem Ambiente eines "Star Wars"-Films.

Anflug auf eine Raumbasis des Gegners: Achtet auf die Abfangjäger, die von links und rechts heranzischen.

Das Imperium der Aliens ist dem Untergang geweiht: Mit voller Energie nähert Ihr Euch dem Reaktorschacht.



Der Octopuss-Reaktor versorgt den Kampfstern "Red Eye" mit Strom - Euer erstes Ziel.



Den feindlichen Flottenverband vor der Nase, wehrt Ihr Euch gegen Raketen und pfeilschnelle Raumjäger.

Fans des Automaten-Originals bestreiten Ihre Mission im Kosmos der unverzierten Polygone...



...wer auf aufwendigere Raumschiffe und Hintergründe steht, startet in die neue Texture-Mapping-Variante.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	73 %

Vorsicht vor den roten Abfang-Raumern: Wenn sie Euch orten und das Feuer eröffnen, seid Ihr geliefert.



Trümmer pflastern Euren Weg: Mit dem Panzer seid Ihr in die Wüstenfestung eingedrungen (großes Bild). Rechts Eure unterirdische Garage.



Peng, Du bist tot! Nur wenn Ihr alle Gangster in der Lagerhalle umlegt, trefft Ihr auf ihren Boss.

Return Fire

3DO Mit "Return Fire" produziert der US-Hersteller Profilic ein Kriegsspiel mit eingebauter Army-Werbung, aber ohne Regelhandbuch. Nach dem Start leuchtet Euch das Logo eines amerikanischen Klassik-Labels entgegen und ein Dolby-Surround-Check bläst aus den Boxen. Erst nach weiteren Trailern, erhaltet Ihr eine Beschreibung Eurer vier Vehikel und Tastenbelegungen: So benutzt Ihr für den Hubschrauber drei Feuerknöpfe und die seitlichen Taster, könnt mit dem ASV Minen legen und Raketen abfeuern und den Turm Eures Panzers unabhängig von der Fahrtrichtung kreisen lassen. Der Jeep ist das schnellste und wichtigste Fahrzeug; nur mit ihm könnt Ihr die feindliche Fahne, das Ziel jeder Mission, in Euer Lager schaffen. Räumt davor aber mit dem Panzer auf, sonst wird die Fahrt zum Himmelfahrtskommando. Der Jeep besitzt kaum Waffen, keine Panzerung und nicht einmal einen Radar.

Die einzelnen Levels sind halb Schlachtfeld, halb Rangierparkplatz der Bundeswehr-Fahrschule, und werden aus einer zoomenden Vogelperspektive gezeigt. Junge Rekruten rammen erst mal den Torpfosten, bevor sie ihr Lager in Richtung Front verlassen. Später hat man sein Fahrzeug besser unter Kontrolle und brettert souverän durch zertrümmerte Festungen. Zu jedem Vehikel schmettert Musik: Der Panzerfahrer hört Edvard Krieg, der Hubschrauber-Pilot wird von Wagner angestachelt.

Vergeßt "Cannonfodder" – gegen "Return Fire" ist der Index-Häftling zahm. Persiflage oder Kriegsverherrlichung? Rein spielerisch glänzt "Return Fire" durch die Tugenden eines Computerspiels der frühen 80er Jahre. Knifflig-intelligente Steuerung, ruckelfreie und übersichtliche Grafik, klare Zielsetzung, die Raum für taktische Überlegungen läßt. Aus Mini-Scharmützeln werden zermürbende Feldzüge, gegen Euch steigen Hubschrauber auf, dafür überrollt Ihr ein paar Truppenzelte. Spannend, aber unnötig brutal. *wi*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/574760



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PROFILIC
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NIEMALS
SPIELSPASS	81 %



Auch im 2-Spieler-Modus bleibt die zoomende Ansicht übersichtlich. Links startet ein Helikopter, rechts kämpft der feindliche Tank.



Crime Patrol

3DO Ich geb's ja zu: "Mad Dog McCree" hat mir Spaß gemacht und "Crime Patrol" spiele ich noch lieber! Auf eine Hintergrundgeschichte hat American Lasergames bewußt verzichtet, was abgeht, bedarf auch keiner Erklärung: Ihr spielt einen Großstadt-Cop, der mit seiner Partnerin (rechts oben) verschiedene Fälle löst – sprich: Verbrecher abknallt. Ihr stellt schwerbewaffnete Diebe in einem HiFi-Laden, durchforstet eine Lagerhalle oder ballert die Strumpfmasken im Juwelier-Geschäft über den Haufen. Da Pistolen und Schrotflinten Eurer Gegenspieler ziemlich locker sitzen, können auch zwei Lightguns (bzw. Joypads) gleichzeitig auf den Bildschirm gerichtet werden.

Moral hin, Moral her, "Crime Patrol" macht deutlich mehr Spaß als die anderen Lasergames-Spiele. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings ziemlich hoch. *ak*

Testmuster von Tradelink, Tuttlingen, Tel. 07461/79001





SYSTEM	3DO
HERSTELLER	AMERICAN LG
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	45 %















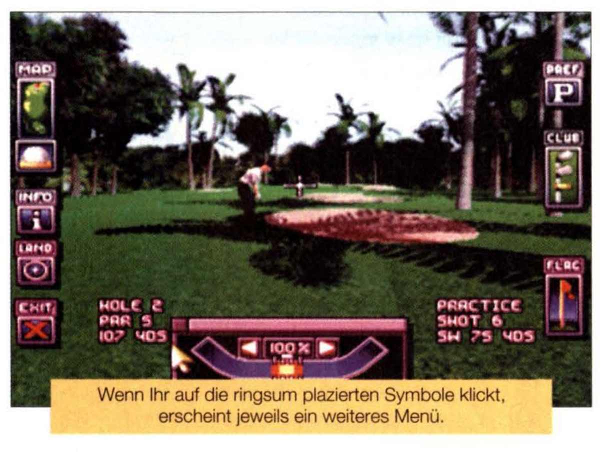
World Cup Golf

3DO

Noch bevor das verschütt gegangene "PGA Tour Golf" aus der EA-Sports-Produktion erscheint, stellt U.S. Gold eine Alternative zum relativ simplen "Pebble Beach Golf" vor. Zumindest an Optionen übertrifft die englische "Arc Developements"-Kreation den Konkurrenten. Auf dem originalgetreuen Hyatt-Dorado-Beach-Golfkurs locht Ihr 18 Mal ein, ehe die Endabrechnung schonungslos Eure Fertigkeiten offenlegt.

Nachdem Ihr Euch durchs Menü-Dickicht gearbeitet habt, seht Ihr Golfer und Landschaft, eingerahmt von diversen Icons. Dort legt Ihr die üblichen Parameter fest, die Otto-Normal-Spieler jedoch selten verändern. Der Schlagvorgang wird nach dem bewährten Doppelklick-Prinzip abgewickelt. Gelegentlich könnt Ihr den Ballflug live in einem eingeblendeten Fenster beobachten. Das sieht ganz putzig aus, die restliche Grafik ist zwar hochauflösend, wirkt aber dennoch schmucklos. Überhaupt fällt die sachliche Präsentation auf – zwar nicht unbedingt schlampig, aber keinesfalls liebevoll. Insbesondere der so gut wie nicht vorhandene Sound gehört zur Kategorie "Maßlos enttäuschend".

"World Cup Golf" ist spielbar, lockt mit zahllosen Optionen (alleine 16 Turnier-Modi bieten sich an), erweist sich aber auf Dauer als Langweiler. So stelle ich mir eine 32-Bit-Golfsimulation nicht vor.



Wenn Ihr auf die ringsum plazierten Symbole klickt, erscheint jeweils ein weiteres Menü.

Jede Menge Turnier-Modi trösten nicht entscheidend über die spielerischen Defizite hinweg

Jede "PGA Tour Golf"-Episode auf dem Mega Drive ist gehaltvoller, außerdem wurden die 3DO-Möglichkeiten optisch lange nicht ausgenutzt. *mg*



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	U.S. GOLD
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	FRÜHJAHR 95
SPIELSPASS	53%

Supreme Warrior

3DO

Fang Tu, der wahnsinnige Sohn des legendären Wei Jian Tsen ist zurückgekehrt, um seinem Vater eine magische Maske abzujagen. Als Ordensmitglied der "Weißen Robe" zieht Ihr aus, um aus der Ego-Perspektive seinem brutalen Treiben Einhalt zu gebieten. Im Tempel des Shaolin-Meisters Kai wählt Ihr zwischen Fang Tus Elementarfürsten und deren unerschrockenen Wächtern. Danach pilgert Ihr zum jeweiligen Elementartempel und übersäht die ekligen Kraftpakete mit Schlag- und Trittkombinationen. Nutzt Ihr eine Blöße in der gegnerischen Deckung, wird eine Treffersequenz eingespielt: Euer Kontrahent strauchelt und zieht eine schmerzerfüllte Grimasse. Ansonsten seht Ihr Eure Glieder wirkungslos auf dem Bildschirm herumfuchteln. Der fleißige Kampfmönch erlernt nach gewonnenem Kampf magische Specials und andere schmutzige Tricks.

Der Eastern überzeugt durch aufwendig inszenierte Kampfszenen und eine mystisch geflochtene Geschichte. Leider wird der Spielspaß der vielversprechenden Atmosphäre nicht gerecht: Die Kämpfe entpuppen sich als sinnloses Herumgeprügel mit überhöhtem Schwierigkeitsgrad. Auf die unausgegorenen Taktiken Eurer Gegner könnt Ihr so effektiv reagieren wie auf einen Kinostreifen. Eure gelegentlichen Treffer interessieren die Gegner erst recht nicht: Stattdessen wird nach minimalen Energieverlust der nächste stupide Film abgespult. "Supreme Warrior" ist nur dem B-Movie-Fetischisten zu empfehlen. *rb*

Muster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



Diese honigsüße Maid (rechts) ist Ambrosia, Wächterin des Erdfürsten. Die hübsche Chinesin (links unten) versorgt Eure Wunden und hilft mit Tips.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	43%

TRADELINK

TRADELINK Spieleversand



Titel	Preis
Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Airborn Rangers us	129,95
Airstrike Patrol	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt	99,95
Beauty & Beast	98,95
Beavis and Butthead us	139,95
Blackhawk	**119,95**
Bomberman 2	115,95
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Clay Mates us.	109,95
Clayfighter 2 Judgment	139,95
Desert Fighter	129,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Donkey Kong Country us	139,95
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthworm Jim	128,95
Equinox	79,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special jp.	**129,95**
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	**139,95**
Indiana Jones	128,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**138,95**
John Madden '95	129,95
Jungle Book	129,95
Jurassic Park 2	69,95
Legend dt.	129,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X 2	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Marines	128,95
Mickey Mania dt.	119,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam	99,95
NBA Jam Tournament Ed.	139,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	119,95
NHL '95 dt	**99,95**
Obitus us.	99,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of the Robots	**79,95**
Rock'n'Roll Racing	109,95
Pirates of Dark Water dt	109,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**129,95**
Saturday Night Slam jp.	89,95
Shaq Fu	115,95
Soulblazer	Vorb.
Speed Racer us	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Acadamy	129,95
Star Wars 3	139,95
Stargate	139,95
Streetracer	119,95
Super Bomberman 2 us.	**119,95**
Super Metroid dt.	109,95
Super Nova us.	119,95
Syndicate	115,95
Turn and Burn	69,95
Ultima – Ruins of Virt.	139,95
Ultima – Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	**109,95**
50/60 Hz Umbau	39,95



3DO	Preis
NTSC	**899,–**
RGB	**1099,–**
PAL	**948,–**
Crime Control	129,95
Demolition Man	119,95
FIFA Soccer	99,95
Gex	Vorb.
Guardian War	129,95
Microcosm	109,95
Need for Speed	129,95
Novastorm	Vorb.
Out of this World	79,95
Rebel Assault	119,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Shadow	119,95
Shock Wave	97,95
Shock Wave 2	79,95
Slayer	129,95
Star Blade	119,95
Star Control II	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	129,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
Wing Commander	Vorb.
World Cup Golf	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Control Pad	Vorb.
Clockwork Knight	139,95
Gale Racer	159,95
Pebble Beach Golf	Vorb.
Tama	139,95
Virtua Stick	109,95
Victory Goal	169,95
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90

PLAYSTATION

Titel	Preis
Sony Playstation	Vorb.
Ridge Racer	Vorb.
Parodius	Vorb.
Toh Shin Den	Vorb.
Joypad	Vorb.

SEGA SATURN ©

Titel	Preis
Grundgerät	1149,–

MEGADRIVE 32X ©

Titel	Preis
Grundgerät US	339,95
Grundgerät DT	375,95
Virtua Racing Deluxe	139,95
Star Wars Arcade	139,95

täglich Neuheiten!

JAGUAR

Titel	Preis
inkl. Cybermorph	544,95
CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	Vorb.
Aircars	Vorb.
Club Drive	99,95
Bubsy	119,95
Cannon Fodder	Vorb.
Dragon	119,95
Iron Soldier	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Checkered Flag II	**99,95**
Kasumi Ninja	139,95
Tempest 2000	109,95
Tiny Toons	Vorb.
Zool	119,95
Joypad	59,95

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
Beavis and Butthead	109,95
Earthworm Jim	129,95
FIFA Soccer 95	99,95
John Madden 95	109,95
NBA Live	109,95
NHL Hockey 95	99,95
Radical Rex us	119,95
Rock'n'Roll Racing	119,95
Shaq Fu	109,95
Sonic & Knuckles	109,95
Soleil	119,95
Urban Strike	99,95
Super Game Boy	**89,95**

Bestellannahme für Österreich: 02165/66243 NEU

Ankauf von gebr. Modulen
Ratenkauf möglich

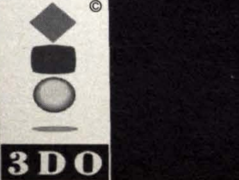
Preisliste vom 25.01.95
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Feb/März. Inh. Alexander Sprung.

07461-79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8
78532 Tuttlingen Fax: 79003

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)	FUNTRONIXX	GAMESTORE	FUNTRONIXX	FUNTRONIXX	GAMESTORE
	KASSEL	ESSEN	BAYREUTH	HERFORD	DÜSSELDORF
	Friedrich Ebert Str 101	Rüttenscheiderstr. 181	Kulmbacherstr. 10	Mindenerstr. 3B	Kölnerstr. 25
Preise können abweichen	Tel.: 0561 - 12477	Tel.: 0201 - 777225	Tel.: 0921 - 511134	Tel.: 05221 - 84347	Tel.: 0211 - 1649409

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht



SEGA MEGA DRIVE © SEGA CD © SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM © MEGADRIVE 32X © JAGUAR NEO GEO © SONY PLAYSTATION ©

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.





Shanghai
Triple-Threat

3DO 1988 veröffentlichte Activision ein Tüftelspiel für den Commodore Amiga, das noch ein knappes Jahrzent später absolut gar nichts von seiner Faszination verloren hat. "Shanghai"-Versionen gibt's für beinahe jede Konsole und für jedes Computer-Format. Der Gag dabei ist jedoch, daß bislang keine Variante, und lief sie auf noch so hochwertiger Hardware, die liebevolle Spielstein-Grafik des Amiga-Originals erreichen konnte. Nehmen wir es gleich vorweg: Auch das spielerisch exzellente 3DO-Update sieht schlechter aus. Die optimale Kombination aus schmucker Optik und idealer Erkennbarkeit der Ornamente ist Activision mal wieder nicht gelungen.

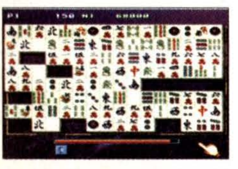
Damit sind die negativen Seiten von "Triple-Threat" abgehandelt: Neben dem Original-"Shanghai" wählt Ihr aus drei neuen Spielvarianten, die ein oder zwei Spielern offen stehen. "The Great Wall" konfrontiert Euch mit 30 zweidimensionalen Levels, bei denen andere Regeln gelten. Auf der Suche nach zwei identischen Spielsteinen müßt Ihr nicht nur beachten, daß die ausgesuchten Rechtecke von links oder rechts frei zugänglich sind. Entfernt Ihr einen Stein von ganz unten, fallen die darüber plazierten Steinchen eine Etage tiefer. "Beijing" wiederum läßt Euch zwar auch nach identischen Elementen suchen, jedoch dürft Ihr dazu ganze Reihen verschieben. Bei "Golden Tile" müssen zwei Spieler jeweils einen Spielstein-Berg abtragen, um an das ersehnte "goldene Element" zu gelangen.

Die restlichen Menüpunkte erfüllen Euch fast jeden Wunsch, fernöstliche Musiken untermalen das Grübelepos – leider kompositorisch und technisch nur mittelmäßig. Dennoch gehört "Shanghai: Triple-Threat" zur Grundausstattung einer 3DO-Softwarethek. Das klassische Spielprinzip läßt Zeit und Raum vergessen. Selbst ohne die zusätzliche Herausforderung im stressigen Arcade-Modus (mit Paßwort & Zeitlimit) hat "Shanghai" alle Clones und Abarten überdauert. Die aktuelle 3DO-Version ist die spielerisch intelligenteste Neuauflage. Wer ein bißchen Geduld aufbringen kann, gönnt sich und seiner ganzen Familie diese entspannende und packende Tüftelei. Schließlich spielt "Shanghai" in der gleichen Spielspaß-Liga wie "Tetris". *mg*

Testmuster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/574760



Im Spielmodus "The Great Wall" klickt Ihr Euch durch 30 schwierige Levels. Mit dem Paßwort T9J landet Ihr in Spielstufe 7 und habt die rot markierte Strecke bereits geschafft.





Die drei Steinchen-Optiken sind grafisch nicht optimal gestaltet. Manche Verzierungen sind nur schwer zu unterscheiden.



Der verschärfte Schwierigkeitsgrad macht die Missionen noch kniffliger

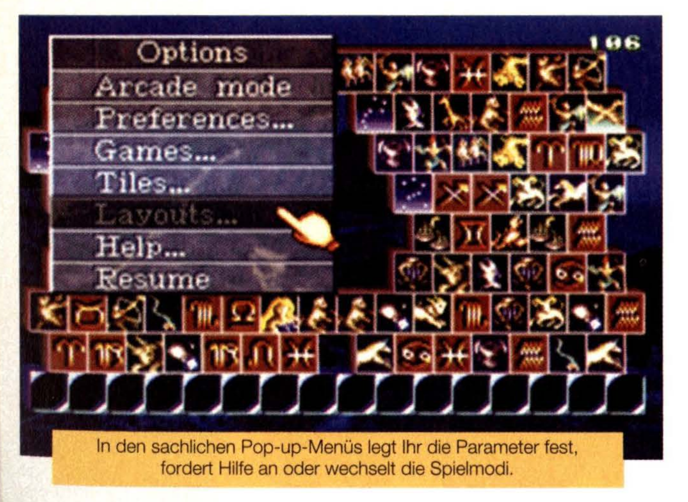
Shockwave
Operation Jumpgate

3DO Sieben Jahre ist es her, da habt Ihr die außerirdischen Eindringlinge im ersten "Shockwave" von der Erdoberfläche gefegt, im Jahr 2026 versammeln sich die Mutterschiffe erneut im Weltall. Die Vereinten Nationen werden langsam unruhig, als sich die neuformierte Flotte auf den Weg macht und betraut Admiral Crane mit dem Kommando über die Special Forces. Der schickt Euch, um die Biester zu stoppen. Fünf neue Missionen liegen vor "Wildcard", in denen er auch auf viele unbekannte Feinde stößt. Zwischen den Aufträgen gibt's natürlich wieder Filmschnipsel zu bestaunen.

Für "Shockwave"-Fans ist die Mission-CD genau das Richtige: Wer die Aliens schonmal vertrieben hat, freut sich über fünf groß angelegte Missionen und einfallsreiche neue Gegner. Spielerische Änderungen gibt's keine.

Leider könnt Ihr "Operation Jumpgate" nur abspielen, wenn sich ein Spielstand des Original "Shock Wave" im Speicher des 3DO befindet. *ak*

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



In den sachlichen Pop-up-Menüs legt Ihr die Parameter fest, fordert Hilfe an oder wechselt die Spielmodi.







BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP
G•A•M•E•S

MAINZ

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)

TEL: 06131/23 04 92
FAX: 06131/23 04 93

FRANKFURT

R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)

TEL: 069/65 72 08
FAX: 069/65 27 94
















JAGUAR

SEGA CD



SUPER NES DT:

EARTHWORM JIM	149,–
JURASSIC PARK 2	149,–
RISE OF THE ROBOTS	119,–
SAMURAI SHODOWN	149,–
SYNDICATE	139,–
WWF RAW	159,–
U.V.M.	

SUPER NES US:

ADDAMS FAMILY VALUES	149,–
DEMONS CREST	149,–
FIRE STRIKER	139,–
MEGAMAN X^2	149,–
PUNCH OUT	139,–
UNIRACERS	139,–
X-MEN	149,–
U.V.M.	

SUPER FAMICOM:

NOSFERATU	179,–
PARODIUS 2	199,–
U.V.M.	

HARTE WARE:

32 X DT	379,–
32 X US	399,–
JAGUAR RGB/PAL	599,–
3DO PAL/NTSC	999,–
3DO RGB	1199,–
NEO GEO CD	999,–
SEGA SATURN INKL.	
VIRTUA FIGHTER NTSC/RGB	1499,–
SONY PLAYSTATION NTSC/RGB	1399,–

BITTE HABEN SIE VERSTÄNDNIS DAFÜR, DASS DIE HARDWAREPREISE BEI PLAYSTATION UND SATURN SCHWANKUNGEN UNTERLIEGEN

NEO GEO CD:

SAMURAI SHODOWN MODUL	489,–
SAMURAI SHODOWN 2	149,–
U.V.M.	

SEGA CD:

DUNGEON MASTER 2	139,–
FLINK	109,–
POPFUL MAIL	I.V.
SOULSTAR	129,–
SNATCHER	119,–
U.V.M.	

SEGA SATURN:

CLOCKWORK KNIGHT	179,–
GALE RACER	179,–
TAMA	159,–
WEITER TITEL BITTE ERFRAGEN	

MEGA DRIVE:

FLINK	109,–
RISTAR	139,–
SOLEIL	139,–
SYNDICATE	129,–
RISE OF THE ROBOTS	99,–
WWF RAW	139,–
AB FEB. PHANTASY STAR 4	

MEGA 32 X DT/US:

STAR WARS ARCADE	149,–
VIRTUA RACING DELUXE	149,–
DOOM	149,–
SPACE HARRIER	129,–
COSMIC CARNAGE	129,–
METAL HEAD	I.V.
TEMPO	I.V.
U.V.M.	

JAGUAR:

CLUB DRIVE	139,–
CHECKERED FLAG	149,–
DOOM	149,–
IRON SOLDIER	149,–
KATSUMI NINJA	139,–
CANNON FODDER	I.V.
ULTRA VORTEX	I.V.
U.V.M.	

PLAYSTATION:

CRIME CRACKERS	159,–
GOKUJO PARODIUS	169,–
MOTOR TOON GP	159,–
PHILOSO MIA	169,–
RIDGE RACER	169,–
TAMA	139,–
CYBER SLED	I.V.
PROJECT RAIDEN	I.V.
TOSHIDEN	I.V.
WEITERE TITEL BITTE ERFRAGEN!	

3DO

CRIME PATROL	139,–
NEED FOR SPEED	139,–
OPERATION JUMPGATE	
(SHOCK WAVE MISSION CD)	89,–
REBEL ASSAULT	129,–
SUPER STF 2 TURBO	149,–
SAMURAI SHODOWN	139,–
QUARENTINE	I.V.
GEX	I.V.
SEAL OF PHARAOH US	I.V.
STAR BLADE ALPHA	I.V.
SCABENGER 4	
U.V.M.	



and the winner 1994 is ....

Zum ersten Mal vergeben wir den Preis "Videospielsystem des Jahres". Neben unserer Meinung ist die Resonanz unserer Kundschaft das wichtigste Kriterium.





Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Videospiel-Kritik: So funk



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

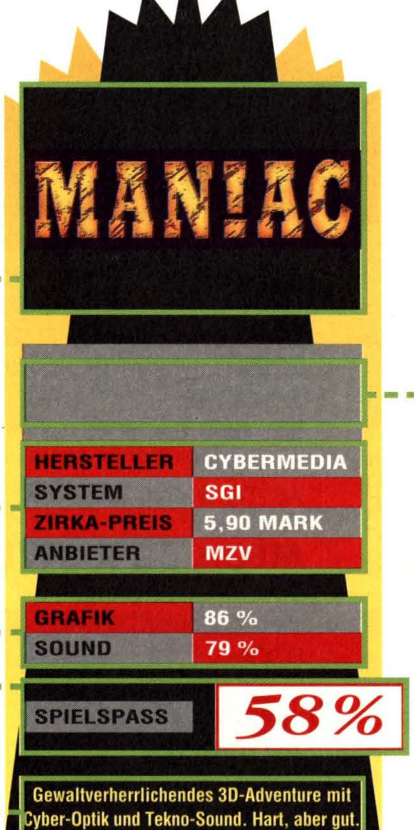
MAN!ACs sind scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Spiele, die in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.



Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsountrack oder grausames Geschepper.

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechendsten Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßworts festgehalten werden.


Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.


Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.


Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.

















...tioniert's

Namihiro Steinwachs

Videospiele liegen ihm im Blut und auch das Manga-Verständnis ist ihm angeboren: Die gefürchtete Riege vogelfreier MAN!ACs verstärkt der



Deutsch-Japaner Peter "Nami" Steinwachs. Die Kommunikation mit unseren japanischen Kontakten ist sein Aufgabengebiet, das Namco-Special (Seite 8) sein MAN!AC-Debüt.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.











Robert Bannert

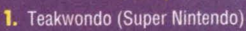
"Robert, was hast Du diesen Monat so gespielt?" wollte der Chef vom Neuzugang wissen. "Gespielt...öh...eigentlich hab' ich nur gearbeitet". Zu spät erkannte Robert seine Chance. "Und überhaupt...will ja nichts sagen...keine Freizeit...vielleicht mal frische Luft" brummelte es noch nach Tagen aus seiner Quarantäne-Zelle.

Robert spielt:

1. Final Fantasy 3 (Super Nintendo)
2. Story of Thor (Mega Drive)
3. Super Bonk (Super Nintendo)

Oliver Ehrle

Im Januar entzog sich Olli dem Griff der MAN!AC: "Wichtige" Klausuren forderten vom Informatik-Studenten ein verstärktes Lern-Engagement. Alles Humbug: Olli wurde allnächtlich in einschlägigen Clubs gesichtet und hatte noch genug Zeit, um die 800 Super-Nintendo-Spiele einer dubiosen CD anzuzocken.

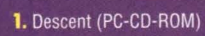


Olli spielt:

1. Teakwondo (Super Nintendo)
2. Bomberman (alle Systeme)
3. R-Type 3 (Super Nintendo)

Heinrich Lenhardt

Um Heini ist's seit Anfang des Jahres verdächtig ruhig. Keine Skandale (von einem Streit mit einem großen deutschen Spiele-Distributor abgesehen), erstaunlich zahme Kritik-Statements und reihenweise Absagen an Management-Lehrgänge und Messe-Ereignisse. Macht der Erfolg (sein Stammheft "PC Player" ist seit Anfang des Jahres die Nummer 1) den Spieleprofi müde? Trotzdem eine Gratulation von Mering nach Poing.



Heinrich spielt:

1. Descent (PC-CD-ROM)
2. Soleil (Mega Drive)
3. Theme Park (Super Nintendo)

Martin Gaksch

Nicht ein einziges Mal meldete sich Martin von der CES in Las Vegas – hatte sich der Country-Fan nach Nashville abgesetzt? Zurückgekehrt blockte Martin alle Fragen: "Erzähl' ich später, erstmal das CDi-Magazin beenden". Doch zu einer Aussprache sollte es nicht mehr kommen, denn unsere neue 8-Bit-Rubrik wurde Martin zum Verhängnis: Auf der Suche nach einem Interton-Oldie verschwand der Geschäftsführer im Labyrinth seines unterirdischen Spiele-Archivs.



Martin spielt:

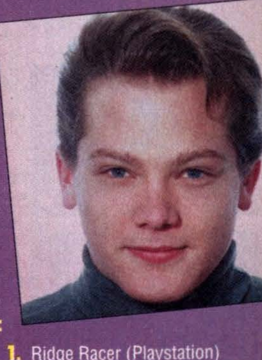
1. Microsoft Word (PC)
2. NBA Jam Tournament (Super Nintendo & Mega Drive)
3. Super Bonk (Super Nintendo)

Winnie Forster

Martin erholt sich in Nashville & Winnie hat die doppelte Arbeit. Exzentrische Mitarbeiter, lästige Freundschaftsdienste (mit AvL auf dem kindischen "X-Base"-Rave) und eine verschleppte Sylvester-Party erschweren Winnie den Jahreswechsel. Nach langer Abstinenz zudem ein tückischer Rückfall: Der "Advanced Military Commander" schmuggelte sich wieder ins Mega Drive.

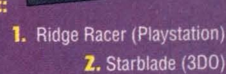
Winnie spielt:

1. Iron Soldier (Atari Jaguar)
2. Advanced Military Commander (Mega Drive)
3. Cruis´n USA (Automat)



Andreas Knauf

Unser Anzeigenguru hat sich die letzten Wochen in seiner Wohnung verschanzt und verstörte die Nachbarn mit turboschwerem Dröhnen. Als Winnie sich gewaltsam Zutritt verschafft, steht er im Lichterdom einer meterhohen "Ridge Racer"-Optik: Andreas hatte die Playstation mit Wand-Projektor und Surround-Boxen gekoppelt und war nicht mehr in der Lage, das Rennen zu beenden. Winnie reagiert schnell: Sein Griff zum Sicherungskasten beendete den audiovisuellen Bann.



Andreas spielt:

1. Ridge Racer (Playstation)
2. Starblade (3DO)
3. Puzzle Bobble (Neo Geo)

Armin Medic

Statt Armin, Playstation und einem Dutzend neuer Spiele erreichte uns vor Redaktionsschluß nur ein verzweifelter Anruf: "Die Grenzer haben mich abgefangen!". Ein paar Krümel halblegaler Rauchware, die den Cops aus Armins Gepäck entgegenbröselten, waren der Anlaß für eine Nacht auf der Wache. Erst nach einer Proberunde "Ridge Racer" ließen sich die Zöllner von Armins aufrechter Gesinnung überzeugen und den MAN!AC nach Deutschland passieren.

Armin spielt:

1. Ridge Racer (Playstation)
2. Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
3. Toh Shin Den (Playstation)



Entwickler: Konami, Japan

International Superstar Soccer


Wer einen Elfmeter hält, muß schon Glück haben. Alleine mit guten Reflexen ist's fast unmöglich.

Stellungsfehler werden mit Rausschmiß bestraft: Der spanische Freistoßschütze wagt jedoch keinen Direktschuß, sondern paßt zu seinem Kompagnon.

An ungewöhnlichen Features präsentiert das Konami-Soccer fünf Trainingseinheiten. Die Bilder unten zeigen den Dribbling- sowie den Zielschuß-Wettbewerb. Außerdem wählt Ihr neun "Spielstände" an, wo Ihr in die Endphase wichtiger Partien eingreift und den Part einer Mannschaft übernehmt.







SN

Kaum hatten wir unseren Preview in der letzten MAN!AC getippt, landete schon die Testversion auf dem Schreibtisch. Spielerisch änderte sich nichts Entscheidendes: "International Superstar Soccer" muß ohne den digitalen Nonstop-Kommentator der japanischen Original-Version auskommen (wenngleich einige Sprachfetzen übrigblieben) und läßt maximal zwei Spieler an den Start. Diese dürfen leider nur gegeneinander und nicht im Team gegen den Computer antreten.

Habt Ihr die Vorbedingungen akzeptiert, kann's losgehen. Eure Kräfte meßt Ihr in einem Freundschaftsspiel, als "International Cup"-Teilnehmer oder "World Series"-Ligist. 26 Nationalmannschaften stehen zur Wahl, die auf regennassem, schneebedecktem oder stinknormalem Boden spielen. In den verschiedenen Taktik-Menüs legt Ihr Spielweise und Aufstellung fest, während des Matches wechselt Ihr erschöpfte Kicker aus und kassiert gelbe sowie rote Karten. Die Fußballregeln werden peinlich genau eingehalten, Ecke, Freistoß, Einwurf und Elfmeter ordnungsgemäß ausgeführt. Wie Ihr an den Bildern erkennt, seht Ihr das Spielfeld von der Seite. Diese Perspektive ändert sich nur bei einem Elfmeter, den Ihr problemlos einschießt. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr den farblich gekennzeichneten Spieler, legt auf Knopfdruck den Turbo ein, paßt zum besser postierten Mitspieler, schlagt eine Bananenflanke oder bolzt Richtung Tor. Als Verteidiger könnt Ihr versuchen, den Ball auf faire Weise zu ergattern oder mit einer Knochenbrecher-Grätsche den Schiedsrichter zu provozieren.

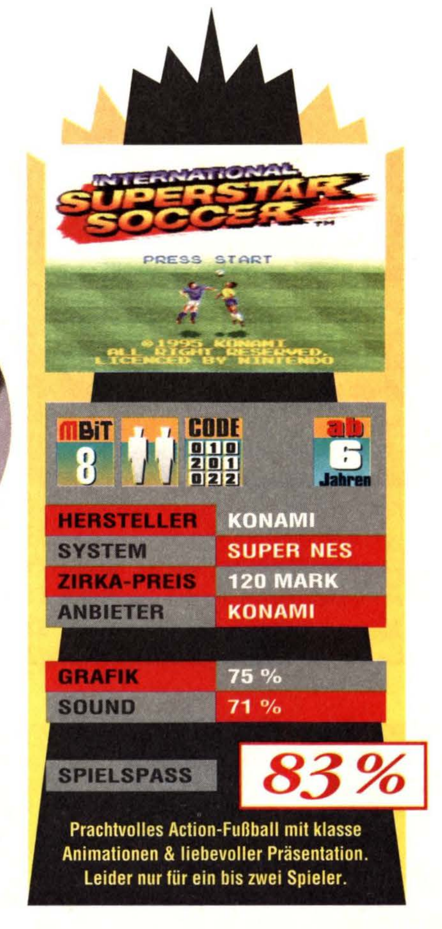
Damit Ihr auf dem Platz keine allzu traurige Figur macht, absolviert Ihr spannende Trainingseinheiten. Fünf Aufgaben sind zu bestehen und können mit High-Score oder Loser-Ergebnis abgeschlossen werden.

Umsetzungen für andere Systeme sind von Konami zur Zeit nicht geplant.

FINALIST • Mit "Superstar Soccer" dribbelt Konami erfolgreich in die Champions League der Sportspielentwickler. Da EA Sports mit der Super-Nintendo-Hardware noch immer nicht optimal zurechtkommt, nehmen Kicker-Fans das Nachweihnachts-Präsent gerne an. Bewertet man alleine die Spielfeld-Action, schlägt "Superstar Soccer" alle Super-NES-Konkurrenten: Tolle Grafik, wunderschöne Animationen, liebevolle Ball-Tricks, prima Steuerung und jede Menge Strafraum-Szenen sprechen für das Spielspaß-Modul. Dazu kommen die professionelle Präsentation, übersichtliche Menüs und jede Menge Optionen. Zur Abwertung führt allerdings das Fehlen von Mehr-Spieler-Modi: Wir können nicht mal zu zweit in einer Mannschaft kicken. Solisten mit maximal einem Kumpel werden mit "Superstar Soccer" glücklich, der Rest spielt "World Cup Striker" oder "FIFA '94".


Das Wetter spielt keine Rolle: Eure Bildschirm-Kicker müssen bei feuchtnassem Rasen ebenso...


...auf den Platz wie bei dichtem Schneetreiben. Ihr solltet dann allerdings die Dribblings etwas einschränken.



Entwickler: Accolade, UK

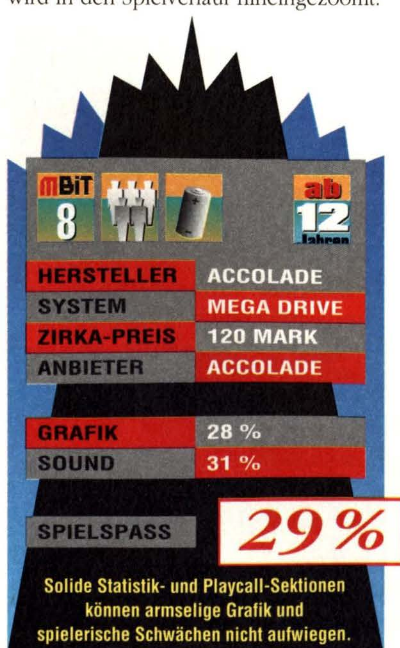
Unnecessary Roughness


Die Ausführung Eures Playcalls verfolgt Ihr nach dem Snap in Großaufnahme

Mit "Unnecessary Roughness" liefert Accolade den inoffiziellen Nachfolger zu ihrem Uralt-"Mike Ditka Power Football" von 1991. Ihr spielt Euer Lieblingsteam der amerikanischen Football-Liga, dank NFLPA-Lizenz mit den aktuellen Spielerrostern. Die Stars werden in ausführlichen Einzelportraits vorgestellt, alle anderen Akteure sind in mehreren Kategorien bewertet und tauchen in den Mannschaftslisten auf. Mit bis zu vier Spielern (entsprechender Adapter vorausgesetzt) dürft Ihr eine komplette 16-Spieltage-Saison samt folgenden Playoffs bestreiten, ein Freundschaftsspiel austragen oder ein schnelles Zwei-Minuten-Match in Angriff nehmen. Im Match wählt Ihr aus über 70 Offensiv- oder Abwehrtaktiken, nach dem Snap wird in den Spielverlauf hineingezoomt.



VÖLLIG UNNÖTIG • So überflüssig wie die Yardstrafe beim Einsatz von unnötiger Härte ist dieses Spiel: Der taktische Teil mit vielen guten Playcalls ist prima gelungen, ansonsten hapert's gewaltig. Die minimalistische Grafik erinnert an die Steinzeit der 16-Bit-Systeme. Animationsphasen hielten die Designer wohl für überflüssig. Leider spielt sich das Ganze genauso schlecht wie sich die Optik präsentiert. Genauer Paßfang hängt vom Glück ab, ein Laufspiel ist in den meisten Fällen dank der wenig übersichtlichen Perspektive schon nach wenigen Dezimetern beendet. Vielspieler-Option und Batterie sind hier völlig verschwendet. Auf dem Mega Drive gibt's dank Electronic Arts, Sega oder auch Acclaim hervorragende Alternativen – um noch einmal den Titel zu hemühen: Das Modul ist wirklich eine unnötige Härte.



IT'S A MAN!AC

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NBA Jam Tournament

Acclaim kann's nicht lassen: Als aktuellster Midway-Automat steht diesmal die "Tournament Edition" von "NBA Jam" auf dem Plan der Multi-Format-Spezialisten. Versionen für alle Systeme sind geplant. Das Mega Drive macht den Anfang.

Wie im Vorgänger führt Ihr ein Zwei-Mann-Team aufs Basketball-Parkett, um gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler zu dunken. Ihr könnt zu zweit gegeneinander oder im Team agieren; habt Ihr einen Multi-Player-Adapter, dribbeln bis zu vier Spieler über den Bildschirm. Euch stehen alle 27 NBA-Clubs mit den authentischen Spitzenspielern zur Wahl, wobei Ihr diesmal drei Cracks ins Team wählt und nach einer Verletzung in den Viertelpausen austauschen könnt. Außerdem erwartet Euch ein Rookie-Team mit fünf erstklassigen Neuprofis.

Jeder Spieler ist in acht Kategorien bewertet, die seine Stärken in Bereichen wie Kraft, Schnelligkeit oder mentale Härte in stressigen Spielsituationen aufzeigen. Im Vergleich zum Vorgänger blieb die Steuerung unverändert: Mit dem Turboknopf peppt Ihr Eure Offensiv- und Abwehraktionen (Dunks, Pässe und Blocks) auf.

Der Exklusiv-Vertrag für Konsolenumsetzungen bescherte Acclaim die drei Verkaufsschlager "Mortal Kombat 1&2" sowie "NBA Jam". Der Kontrakt lief Ende '94 aus, inzwischen hat sich der Williams-Konzern, zu dem auch Midway gehört, an Nintendo gebunden. Erst vor wenigen Wochen sicherte sich Williams auch das Recht, Sonys Playstation mit Automatenumsetzungen zu unterstützen.

So hoch fliegen nur "NBA Jam"-Spieler: Das actionhaltige Sportspiel ist die Umsetzung eines aktuellen Midway-Automaten.

Kein Midway-Spiel wäre komplett ohne eine Reihe von versteckten Extras: Mit bestimmten Initialen aktiviert Ihr geheime Spieler – inklusive putziger Cheerleader. Ein weiterer witziger Einfall sind die "Big Heads" – hier spielt Ihr mit Figuren mit mehrfach vergrößertem Kopf. Drei "Juice"-Stufen erhöhen das ohnehin rasante Spieltempo, Power-Ups für Steals, Dreier, einen Kraftschub oder ein Erdbebenextra, das die gegnerischen Spieler umwirft, warten auf findige Code-Akrobaten.

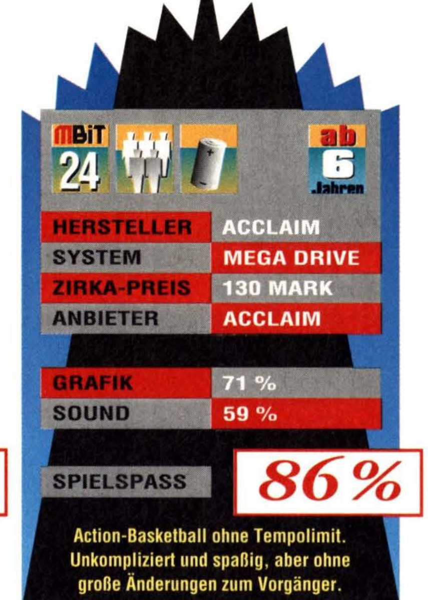
Falls Euch das alles überfordert, könnt Ihr den Tournament-Mode ohne Schnickschnack wählen und in einer Practice-Session trainieren.

NACHSCHLAG • Auch diese Version von "NBA Jam" spielt sich prima und garantiert einen Heidenspaß. Es gibt viele versteckte Extras und einige neue Features. Aber: Nur in der Spielhalle machte die "Tournament Edition" Sinn. Für ein paar Mark konntet Ihr das Update mit allen neuen Stärken spielen. Beim Modul kauft Ihr für viel Geld auch das größte Manko: Das Spiel ist mit dem letztjährigen "NBA Jam", das wir in MAN!AC 3/94 getestet haben, weitgehend identisch. Die Verbesserungen bei Grafik und Sound sind bescheiden, spielerisch gibt's kaum Unterschiede: Ein simples, aber extrem befriedigendes Dunkspektakel ohne Verschnaufspause. Wer den ersten Teil verpaßt hat, bekommt ein rasantes Action-Sportspiel, das vor allem zu viert unschlagbar ist. Wer den Vorgänger bereits hat, braucht's nicht unbedingt – dazu sind die Änderungen zu geringfügig.

MBiT 24 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	71 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	86 %

Herzerfrischendes Action-Basketball, aber spielerisch fast identisch zum Vorgänger. Keine Unterschiede zur Mega-Drive-Version.



MBiT 24 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	71 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	86 %

Action-Basketball ohne Tempolimit. Unkompliziert und spaßig, aber ohne große Änderungen zum Vorgänger.

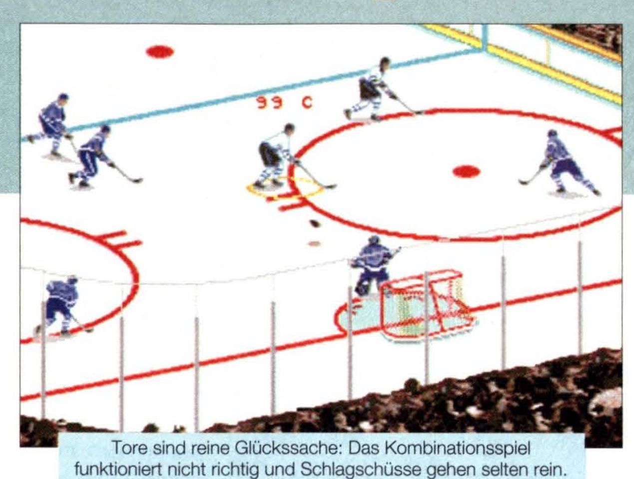


Die einzelnen Teams bestehen meist aus drei Spielern, von denen allerdings nur zwei auf dem Platz agieren.

Die Super-Nintendo-Version hat den etwas kräftigeren Sound und weist einige Farbschattierungen mehr auf

Entwickler: Radical Entertainment

Brett Hull Hockey 95



Tore sind reine Glückssache: Das Kombinationsspiel funktioniert nicht richtig und Schlagschüsse gehen selten rein.

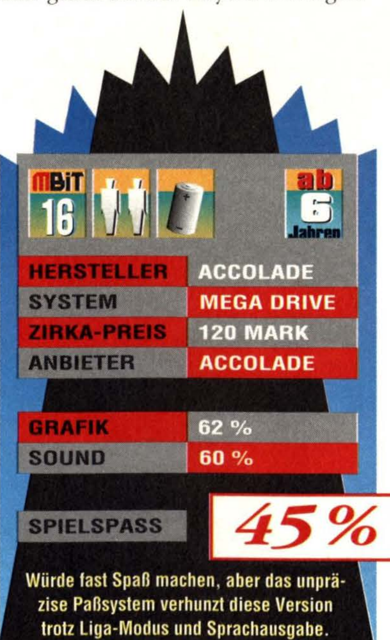
In der DEL gehen die Maddogs Pleite, die NHL startet nach Spielerstreik verspätet – da loben wir uns die Zuverlässigkeit der digitalen Eishockey-Spieler. Nicht murrend und keine höheren Gehälter fordernd flitzen sie übers Eis.

"Brett Hull '95" bietet optionsreiches Eishockey mit Isometrie-Perspektive: Die Mega-Drive-Version zeigt das Geschehen von schräg oben; jeder Spielzug wird auf Wunsch von einem unsichtbaren Reporter per englischer Sprachausgabe kommentiert. Je nach Feuerknopf wird gepaßt oder aufs Tor geschossen. In der Verteidigung spitzelt man subtil den Puck weg oder legt den Gegner per Bodycheck aufs Kreuz.

Ihr könnt die Teamaufstellung editieren, eine komplette NHL-Saison austragen oder gleich bei den Playoffs einsteigen.



DIE (EIS)WÜRFEL SIND GEFALLEN • Urg, auf dem Mega Drive ist Brett Hull ziemlich "dull". Penalty Nr. 1: Die schnittige Mode-7-Grafik der Super-Nintendo-Version (Test in MAN!AC 12/93) mußte einer eher nüchternen Schräg-von-oben-Darstellung weichen. Penalty Nr. 2: Das Paßsystem ist furchtbar zäh und denkbar unpräzise. Penalty Nr. 3: Die dämlich herumkurvenden Mitspieler geben allen Bemühungen um intelligente Kombinationen den Todesstoß. Allenfalls Alleingänge und Auf-gut-Glück-Schüßchen führen zu den ersehnten Toren. Ligamodus und Kommentator-Rührigkeit retten diese Umsetzung vor dem totalen Abstieg. Brett Hulls '95er-Revivals ist eine reichlich unterkühlte Angelegenheit. Auf dem Mega Drive ist gegen das übermächtige "NHL '95" von Electronic Arts sowieso kein Kraut gewachsen.



Entwicklung: Ancient, J

The Story

Nachdem Ihr den Krabbenwächter besiegt habt (links), feuert Ihr aus Eurem Amulett einen Energieball auf den Wasserschrein (Mitte): Dahinter findet Ihr die Wassernymphe, die Euch aus Dankbarkeit als ihren Meister anerkennt. Um anschließend durch den Wasserfall in den Feuertempel zu gelangen, beschwört Ihr die Nymphe: Sie läßt den Wasserfall mit ihrem Blasenzauber verschwinden (rechts).

Um Ali auszurüsten, Objekte anzuwenden oder Einblick in seine Fähigkeiten zu erlangen, wählt Ihr über das Hauptmenü oder die Tasten X, Y und Z die einzelnen Untermenüs an.



Hauptmenü



Statusmenü



Objektmenü



Waffenmenü



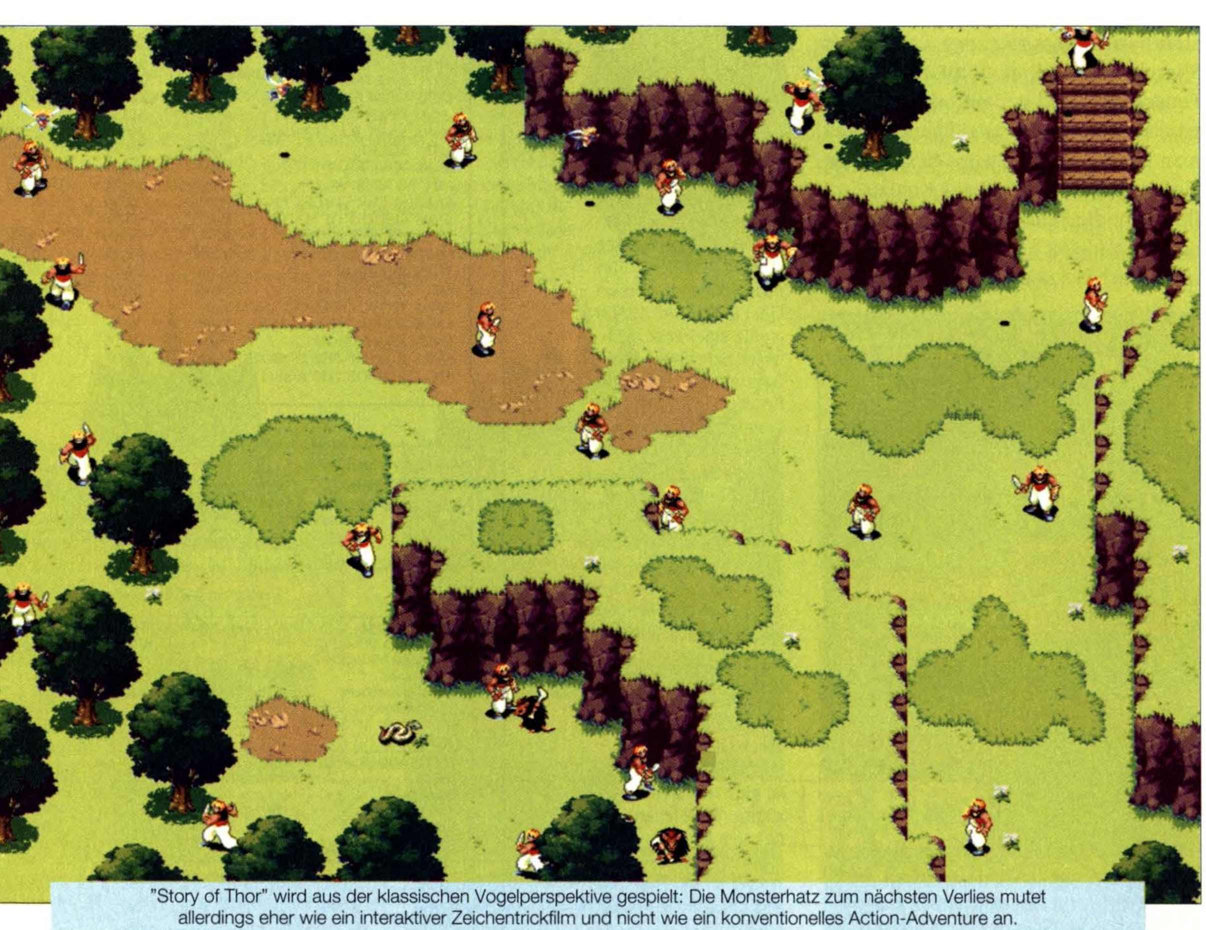
Landkarte

MD

Die Bewohner des orientalischen Märchenreichs von "Story of Thor" halten Prinz Ali für einen Träumer: Während seine Schwester an der Seite des königlichen Daddys regiert, durchstreift Ali das Reich auf der Suche nach Relikten vergangener Zeiten. Eines Tages entdeckt er im Geröll einer Grotte ein goldenes Amulett, das ihm von einstigen Schlachten gegen den bösen Träger eines silbernen Gegenstückes berichtet. Als neuer Besitzer des Goldschmucks erhält Ali nicht nur magische Fähigkeiten, sondern auch einen mächtigen Widersacher: Werden Eure prinzlichen Probleme zunächst nur belächelt, startet der Träger des silbernen Amuletts bald eine massive Invasion. Rattenhumanoiden und Chaoskrieger erledigt Ihr problemlos mit dem Dolch und flinken Kickkombos, doch bald nimmt das Feindgetümmel überhand: Hilfe muß her. Nachdem Ihr in der königlichen Bibliothek todbringende Angriffstechniken studiert habt, befolgt Ihr den weisen Rat Eures fürstlichen Vaters: Ihr macht Euch auf die Suche nach magischen Elementargeistern, die Euch im Kampf den Rücken decken sollen.


Sackgasse: Ein riesiger Kristall versperrt den Weg über die Brücke. Nur der Efreet kann den Edelstein beseitigen.

Zunächst wandert Ihr durch die traditionelle Vogelperspektiven-Umgebung zum Wasserschrein. Außer reißenden Flutwellen und den vierschrötigen Blechdosen fordert Euch im Heim der Wassernymphe eine Riesenkrabbe. Bevor Ihr Euch auf das eklige Krabbel-


"Story of Thor" wird aus der klassischen Vogelperspektive gespielt: Die Monsterhatz zum nächsten Verlies mutet allerdings eher wie ein interaktiver Zeichentrickfilm und nicht wie ein konventionelles Action-Adventure an.

of Thor



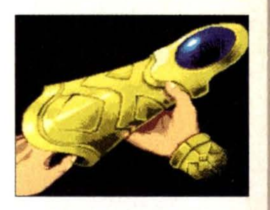
Bevor Ihr den Efreet befreit, müßt Ihr im Vorraum gegen einen gehörnten Dämonen antreten (links): Habt Ihr das Ungeheuer besiegt und den Efreet vom Feueraltar geholt (Mitte), sucht Ihr auf Geheiß Eures Vaters nach dem feindlichen Stützpunkt: Unterwegs findet Ihr eine Rennstrecke für Efreet: Er heizt als Feuerball über einen Abgrund und beschert Euch in Rekordzeit besondere Gegenstände.

tier stürzt, stöbert Ihr im Waffenmenü nach einem wirkungsvolleren Mordinstrument, wie dem orientalischen Kunchomer-Schwert oder einer zugkräftigen Armbrust. Nach siegreichem Duell stellt die possierliche Nymphe ihre Magie in Eure Dienste: Sie verwandelt sich nach Wahl in einen vernichtenden Wasserstrudel, flickt Eure Wunden zusammen oder wirkt per Blasenzauber Feuersbrünsten entgegen.

Habt Ihr mit Ihrer Hilfe den Efreet-Feuergeist aus seinem Gefängnis hinter den Kaskaden eines Wasserfalls befreit, seid Ihr fast unschlagbar: Der hitzige Elementar mutiert auf Kommando zum brachialen Flammeninferno oder bespuckt Eure Feinde mit Glut. Außerdem verprügelt er pflichtbewußt Monstersprites und bricht als Feuerball auf einer mystischen Rennstrecke Zeitrekorde, um Euch magische Gegenstände zu beschaffen. Leider könnt Ihr die wunderbaren Talente Eurer zauberhaften Freunde nur so lange nutzen, wie der Vorrat an geistiger Energie reicht: Durch den Verzehr einer magischen Frucht erquickt Ihr Euren schlaffen Geist wieder. Mit derartiger Verstärkung stürmt Ihr einen feindlichen Stützpunkt und schleicht Euch auf ein Schiff. Nach ausgiebigen Metzelorgien an Bord und der ersten Begegnung mit dem Träger des silbernen Amuletts verschlägt es Euch ins Gebirge, wo Ihr nach einer klassischen Verlieswanderung im Kampf gegen eine Riesenschlange eine Zeitmaschine erringt: Die Lösung um das Amulett-Mysterium ist näher gerückt.

Den Wächter der Zeitmaschine könnt Ihr nur besiegen, indem Ihr ihm Gebiß und Kiefer zertrümmert.



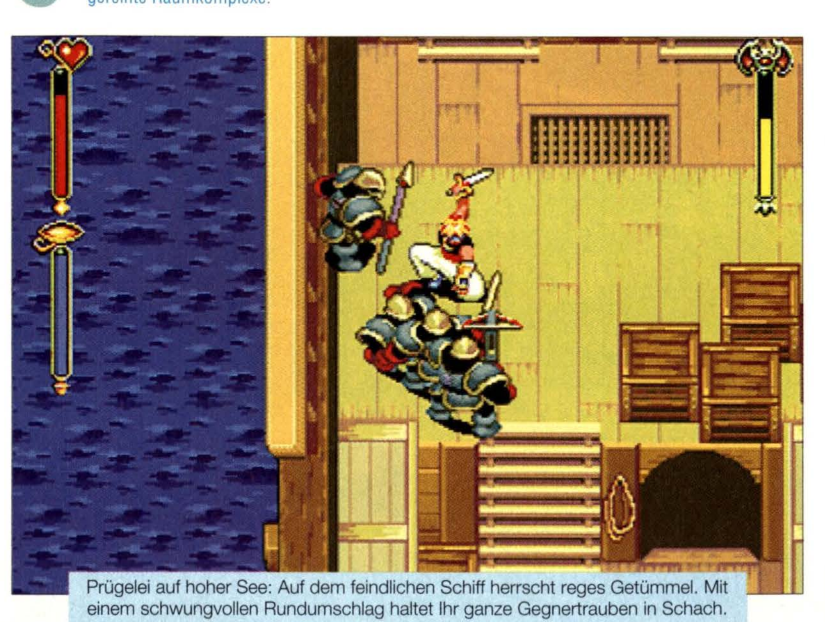








ANIME • Grafisch setzt das stark Zeichentrick-orientierte "Story of Thor" neue Maßstäbe: Die flüssigen Bewegungen vermitteln Zeichentrick-Flair und schlagen selbst Animations-Muffel in ihren Bann. Der Sound ist hardwarebedingt weniger eindrucksvoll, fügt sich aber angenehm zahm in das orientalische Flair. Die Spannung auf den nächsten optischen Leckerbissen motiviert trotz der simplen Hintergrundgeschichte und der kleinen Spielwelt zu weiteren Abenteuern. Alis Tritt-und Schlagkombinationen erinnern an klassische Horizontal-Prügler und bringen eine frische Brise in den schwülen Alltag des morgenländischen Monsterschlächters. Zu bemängeln sind neben der kindischen deutschen Übersetzung die eintönigen Verliese und die träge Steuerung: Ali quält sich schlingernd durch dröge aufgereihte Raumkomplexe.



Prügelei auf hoher See: Auf dem feindlichen Schiff herrscht reges Getümmel. Mit einem schwungvollen Rundumschlag haltet Ihr ganze Gegnertrauben in Schach.



24 MBIT · D · ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	83 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	79 %

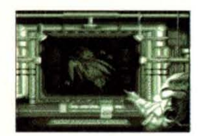
Revolutionäre Grafiken machen das geradlinige Einsteigeradventure auch für hartgesottene Abenteurer interessant.

Entwickler: Domark, GB • **Design:** Joe Groombridge • **Sound:** Mike Ash

Battle Frenzy

Das stimmungsvolle "Battle Frenzy"-Intro führt Euch die Gefahr einer Roboter-Invasion vor Augen.

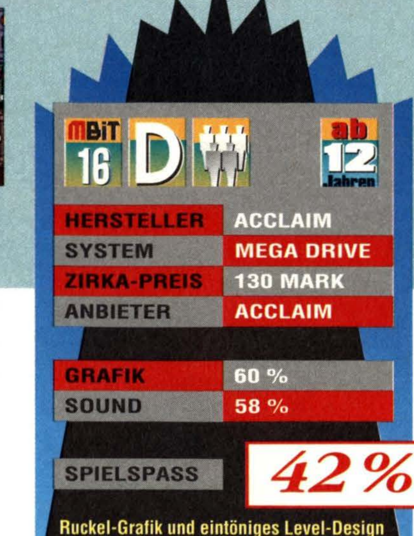




Ein Horde intergalaktischer Blechschläger plant die Invasion der Erde. Daß Eure Aufgabe darin besteht, das dreiste Vorhaben zu vereiteln, versteht sich von selbst: Klemmt Euch das MG unter den Arm und entsichert die Granaten, denn jetzt geht´s ab in die 3D-Hölle von "Battle Frenzy". Euer Zielobjekt in den verschiedenen Missionen ist jeweils ein streng bewachter Reaktor am Ende des Labyrinths. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr Dutzende von Wächtern durchlöchern, Schlüssel finden und Minenfelder durchqueren. Großzügig verteilte Extrawaffen und Energiebehälter unterstützen die Ein-Mann-Armee. Ist der Reaktor ausgeschaltet, bleiben Euch wenige Sekunden, bevor das Gebäude explodiert. In dieser Zeit müßt Ihr zum Ausgang spurten, um nicht im atomaren Fiasko zu verglühen.



Der Zwei-Spieler-Modus: Der Mann mit dem schnellsten Dauerfeuer gewinnt.





Probieren geht über studieren: Eure Schußlinie könnt Ihr nur anhand eines Test-Projektils bestimmen.

RUCKELCHAOS • Entweder Euer Held trägt ein angesägtes Holzbein, oder die Entwickler haben die Grafik-Routine verpatzt: In diesem "Doom"-Clone raubt Euch unerträgliches Geruckel die Orientierung und verwandelt die taktischen Schlachten in stupide Dauerfeuer-Gefechte. Auch das eintönige Level-Design führt Euch oftmals in die Irre. Da Ihr Schüssen kaum ausweichen könnt, gewinnt im Zwei-Spieler-Modus gewöhnlich der Krieger mit besserer Waffe und schnellerem Dauerfeuer.

Produzent: M. Yagi • Programmierung: Nakakuhi Seishi

Puzzle Bobble

Bub und Bob kehren zurück: Neun Jahre nach ihrem Debut in Taitos Klassiker "Bubble Bobble", haben die beiden Mini-Dinos das Urlaubsleben satt. Die Milchzahn-Saurier beweisen ihr taktisches Talent diesmal in einem Tüftelspiel, das entfernt an "Arkanoid" erinnert. Am unteren Bildschirmrand haben die Designer eine Kanone postiert, mit der Ihr farbige Blasen in die Luft schießt. Über Euch hängen ebenfalls kugelige Gebilde, die Ihr nach "Columns"-Regeln abbaut: Sobald sich drei gleichfarbige Kuller berühren, verschwinden sie. Je nach Levelaufbau könnt Ihr auch mehr Blasen gleichzeitig beseitigen: Sobald eine der Kugeln keinen Halt mehr findet, löst sie sich ebenfalls auf. So lassen sich auch prekäre Situationen in letzter Sekunde ausräumen und klassische Kettenreaktionen auslösen. Damit's nicht zu einfach wird, müßt Ihr in vielen Levels über die Bande spielen: Eure Blasen prallen von den Wänden ab und erreichen entlegene Bildschirmwinkel.



HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	NEO-GEO
PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	39 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	85 %

Tüftelspiel mit "Tetris"-Potential. Leider habt Ihr die Saurier innerhalb von 90 Minuten in den letzten Level geführt.

Das nächste Neo-Geo-Tüftelspiel, "Panic Bomber", wird derzeit in deutschen Spielhallen getestet. Leider scheint die Mischung aus "Gururin" und "Columns" nicht zu halten, was der prominente Titelheld (Bomberman) verspricht. Den Test findet Ihr im nächsten Heft.



Klassische Kettenreaktion: Sobald Ihr eine der roten Kugeln trefft, ploppen auch alle anderen auseinander.

GENIAL • Wer hätte das gedacht: Nach SNKs Flop "Joy Joy Kid", programmiert Taito ein Tüftelspiel, das locker in der "Tetris"-Liga antreten kann. Statt sich mit einem wiederaufbereiteten Konzept anzubiedern, verzückt "Puzzle Bobble" mit einer frischen Spielidee, die Euch stundenlang an den Bildschirm fesselt. Die technischen Fähigkeiten des Neo-Geo werden zwar nicht mal angetastet, die CD lohnt sich aber trotzdem. Freut Euch auf die angekündigte Super-Nintendo-Variante!




Entwicklung: Kemco, Japan

Crazy Chase

SN

Selbst im Land der Spaßmacher geht's nicht immer lustig zu: Um König Klown seinen Thron abzujagen, entführt der Fiesling Blackjack die süße Prinzessin Honey. Der besorgte Monarch setzt seinen besten Mann auf Blackjack an: Kid Klown spurtet in isometrischer Perspektive durch fünf halsbrecherische Abschnitte. Als treuer Untertan König Klowns sucht Ihr in Wald-, Stadt-, Vulkan-, Eis- und Höhlenwelt nach vier magischen Kartensymbolen: Nur im Besitz von Karo, Herz, Pik und Ass könnt Ihr in den nächsten Level turnen.

Unterdessen hängt sich Blackjacks Scherge Fuse an Eure Sieben-Meilen-Latschen. Leider zieht er den Hinterhalt einer direkten Konfrontation vor: Vor Kids Auftritt installiert der Macho-Klown eine Bombe am Levelende. Wollt Ihr nicht samt Level in die Luft fliegen, müßt Ihr die Stichflamme vor dem Abbrennen der Zündschnur überholen. Ganz nebenbei erwehrt Ihr Euch Blackjacks Arsenal klownfeindlicher Gemeinheiten (siehe Randspalte), erforscht Bonuslevel und bringt vorbeischwebende Luftballons zum Platzen. Anschließend entpuppen sich die luftigen Gummibeutel entweder als niederschmetternde Niete, enthüllen ein Kartensymbol oder belohnen Euch mit einem trostspendenden Extra: Rote HP-Bonbons frischen Eure Energie auf, Münzen spendieren Euch einen Extra-Puck für die Bonusrunde.

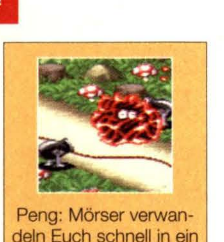
Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

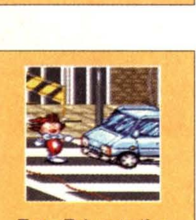
Frische Energie und Continues für Kopfnüsse: In der Bonusrunde tobt Ihr Euch an Fuse aus.

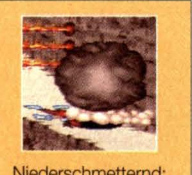
Kennt bei Geschwindigkeitsdelikten keine Gnade: Der Arm des Gesetzes.

Bonusrunde, die nächste: Für jede zuvor eingesammelte Münze gibt's eine Chance im "Airball"-Duell gegen Fuse.

Habt Ihr am Levelende alle vier Kartensymbole gefunden, bleibt Euch eine wiederholte Ballonhatz erspart.


Peng: Mörser verwandeln Euch schnell in ein Aschehäufchen


Trotz Zebrastreifen werdet Ihr rücksichtslos von den Autos plattiert


Niederschmetternd: Beim Gebirgsmarsch lösen sich Geröllawinen


Burn, Baby:Feurige Hürden überwindet Ihr springend.


Fuse schreckt selbst vor der Holzhammernarkose nicht zurück

!

FARBENFROH • Kid Klown reiht sich bereitwillig in die Flut kunterbunter und kinderverträglicher Niedlichhelden ein. Eine erwachsene Zielgruppe werden die Hochgeschwindigkeits-Eskapaden des Klownsprites weniger ansprechen: Die fünf kurzen Strecken bewältigen selbst Amateurzocker binnen eines Abends. Auch an Abwechslung hapert es: Ihr braust über eintönige Rennbahnen stupide dem Ziel entgegen und hängt Euch hin und wieder gelangweilt an einen Luftballon. Angesichts der liebevollen Grafiken läßt sich dieses Manko allerdings verschmerzen. Selten war ein Heldensprite so goldig gezeichnet und witzig animiert, die Hintergrundoptiken von derartig stimmungsvoller Naivität. Letztendlich ist es dieses märchenhafte Flair, dem "Crazy Chase" trotz seines gehaltlosen Leveldesigns die rosige Wertung verdankt und zur soliden Familienunterhaltung beiträgt.



Adrenalin pur: Wer in "Crazy Chase" kein hitziges Tempo vorlegt und zirkusreife Reflexe beweist, wird schnell gargekocht.



MBiT 8 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	KEMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	79 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS **70%**

Drolliger High-Speed-Klown im Wettlauf gegen Bombenleger Fuse. Idealunterhaltung für gesellige Familienabende.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	**dt**	**109.00**
Addams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	**dt**	**109.00**
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt159.00

Titel		Preis
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	99.00

Earth Worm Jim dt124.00

Titel		Preis
Equinox	dt	99.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer 95	dt	129.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00



Titel		Preis
Int. Superstar Soccer	DV	119.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Joe & Mac 3	**dt**	**99.00**
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	119.00

Lion King (24 Meg) dt124.00

Titel		Preis
Looney Tunes ACME	DV	137.00
Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Mickey's Challenge	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Might & Magic 2 dt.Texte	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00



NBA Jam Tournament dt 139.00

Titel		Preis
NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00

NHLPA Hockey '95 dt119.00

Titel		Preis
Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Titel		Preis
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana-dt.Text	**dt**	**109.00**
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	**dt**	**129.00**
Spectre	dt	99.00
Spider Man (TV)	dt	129.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00

Star Wars 3 dt129.00



Titel		Preis
Stargate	**dt**	**129.00**
Street Racer	**dt**	**119.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Super Battle Tank 2	dt	49.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	**dt**	**89.00**
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	**dt**	**119.00**
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00



Titel		Preis
True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	59.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video dt 154.00

Titel		Preis
Wario's Woods	dt	89.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero The Kamikaze	DV	129.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo More Fun Set	**dt**	**309.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Titel		Preis
Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Titel		Preis
Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast dt 59.00

Titel		Preis
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro GB		49.00
GB + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special transpa.	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Baby Boom	dt	109.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**119.00**
Boogerman	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
EAC Baseball 95	dt	109.00

Earth Worm Jim (24 Meg) dt119.00

Titel		Preis
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00

Fifa Soccer 95 dt 99.00

Titel		Preis
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**

Mega Bomberman dt 99.00

Titel		Preis
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	**dt**	**109.00**
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
NBA Jam	dt	99.00

NBA Jam Tournament dt 119.00

Titel		Preis
NBA Live 95	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Titel		Preis
Ristar (Feel)	dt	114.00

Road Rash 3 dt109.00

Titel		Preis
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Schlümpfe	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt107.00

Titel		Preis
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt111.00

Titel		Preis
Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man (Acclaim)	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	**dt**	**119.00**
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate dt 99.00

Titel		Preis
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**

WWF Raw incl. Video dt134.00

Titel		Preis
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Mega Drive 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Another World 2	DV	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Heimdall	dt	89.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Midnight Raiders	dt	109.00
Mortal Kombat 2	**dt**	**109.00**

NBA Jam dt 99.00

Titel		Preis
No Escape	dt	99.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Rise of the Robots	dt	115.00
Road Rash	dt	99.00
Second Samurai	dt	84.00
Slam City	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Blade	dt	109.00
Super Strike Trilogy	dt	109.00
Tomcat Alley	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör

Titel		Preis
CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00

Sega 32X

Titel		Preis
Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	129.00
Midnight Raiders	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Titel		Preis
Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	**dt**	**499.00**
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00

Game Gear

Titel		Preis
Akira	dt	69.00
Baby Boom	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 '94	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Feel	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
Mickey M.Leg.o.Illusion	dt	74.00

NBA Jam Tournament dt 84.00

Titel		Preis
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Game Gear-Zubehör

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault dt 99.00

Titel		Preis
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00

Wing Commander 3 dt109.00

Titel		Preis
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

Titel		Preis
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	99.00
Dino Dudes	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör

Titel		Preis
Jaguar Grundgerät PAL	dt	499.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*

*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– /ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Original-Design: Sensible Software (Chris Yates, Jon Hare) • Programmierung (Mega Drive): Panel Comp
Grafik: Doug Townsley, Silicon Sketches (Mega Drive) • Sound & Musik: Allister Brimble (Mega Drive)
Richard Joseph (Original Effekte), Jon Hare (Original-Musik)

Cannonfodder



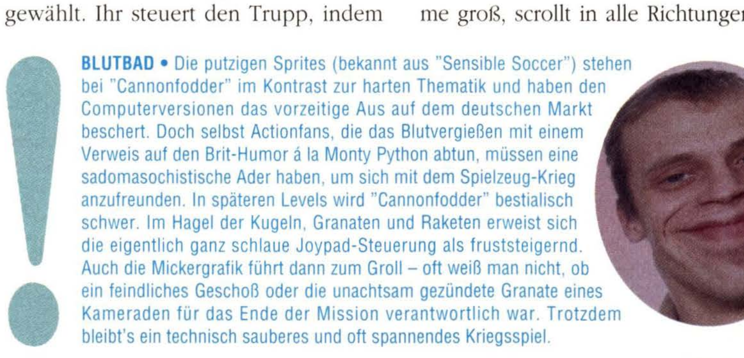
Diese Siedlung wird von Schützen mit Bazookas bewacht

Neben den beiden Hütten lagern Raketen und Granaten

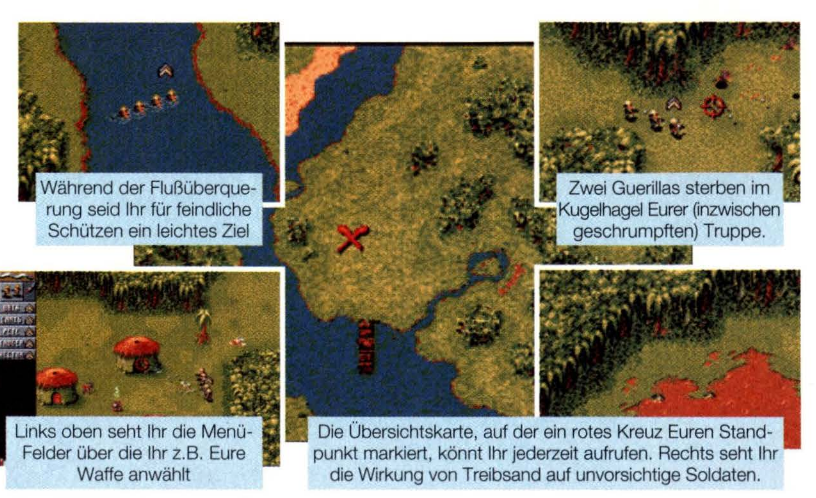
Jon Hare und Chris Yates sind die Gründer von Sensible Software, einem Programmierteam, das Ende der 80er-Jahre mit dem originellen C-64-Scroller "Wizball" seinen ersten Hit landete. Der Nachfolger "Wizkid" (1992) war zwar noch verrückter, aber nicht mehr ganz so spielbar wie der Erstling. Momentan arbeitet Sensible Software an einem Golfspiel mit Mini-Sprites.

Das exzentrische Designerteam mit dem hübschen Namen **Sensible Software** ist ein Garant für ungewöhnliche Action- und Geschicklichkeitsspiele. Ihr letzter Software-Streich, das Computerspiel "Cannonfodder", landete in Deutschland jedoch auf dem Index – die markerschütternden Todesschreie der Mini-Sprites konnten selbst die Veteranen von der Bundesprüfstelle nicht überhören.
Eine ungeschönte Mega-Drive-Version schafft es trotzdem in die deutschen Kaufhäuser. Aus einer wachsenden Rekruten-Schar werden je nach Mission zwei bis sechs Möchtegern-Helden ausgewählt. Ihr steuert den Trupp, indem Ihr die Marschroute mit einem pfeilförmigen Cursor weist. Auf Knopfdruck lassen die Soldaten Ihre Maschinenpistolen krachen ohne dabei innezuhalten. Erst wenn Ihr mit dem Pfeil einen neuen Punkt anklickt, ändert sich die Marschroute. Außerdem könnt Ihr das Team trennen und zwischen den neuen Trupps hin- und herschalten.
Jedes Schlachtfeld ist mehrere Bildschirme groß, scrollt in alle Richtungen und stellt Euch je nach Landschaftstyp vor andere Probleme: Um gegnerische Gebäude zu sprengen oder alle feindlichen Soldaten zu vernichten, müssen Eure Mini-Soldaten Flüsse durchschwimmen, tückischem Treibsand ausweichen oder sich eisige Anhöhen heraufquälen. Erst später finden sie Fahrzeuge oder sogar einen bewaffneten Hubschrauber. Lediglich Handgranaten und Bazooka-Raketen liegen schon in den ersten der 24 Missionen herum. Im Gegensatz zum Gewehrfeuer sind ihre Explosionen jedoch auch für Eure eigenen Leute tödlich.

Ein Schneemobil! Jetzt hat Latscherei über das eisige Schlachtfeld ein Ende.



BLUTBAD • Die putzigen Sprites (bekannt aus "Sensible Soccer") stehen bei "Cannonfodder" im Kontrast zur harten Thematik und haben den Computerversionen das vorzeitige Aus auf dem deutschen Markt beschert. Doch selbst Actionfans, die das Blutvergießen mit einem Verweis auf den Brit-Humor á la Monty Python abtun, müssen eine sadomasochistische Ader haben, um sich mit dem Spielzeug-Krieg anzufreunden. In späteren Levels wird "Cannonfodder" bestialisch schwer. Im Hagel der Kugeln, Granaten und Raketen erweist sich die eigentlich ganz schlaue Joypad-Steuerung als truststeigernd. Auch die Mickergrafik führt dann zum Groll – oft weiß man nicht, ob ein feindliches Geschoß oder die unachtsam gezündete Granate eines Kameraden für das Ende der Mission verantwortlich war. Trotzdem bleibt's ein technisch sauberes und oft spannendes Kriegsspiel.



Während der Flußüberquerung seid Ihr für feindliche Schützen ein leichtes Ziel

Zwei Guerillas sterben im Kugelhagel Eurer (inzwischen geschrumpften) Truppe.

Links oben seht Ihr die Menü-Felder über die Ihr z.B. Eure Waffe anwählt

Die Übersichtskarte, auf der ein rotes Kreuz Euren Standpunkt markiert, könnt Ihr jederzeit aufrufen. Rechts seht Ihr die Wirkung von Treibsand auf unvorsichtige Soldaten.



MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 16 Jahren

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	63 %
SOUND	59 %

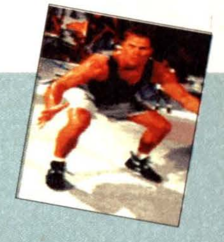
SPIELSPASS **73 %**

Militaristisches Actionspiel mit Ähnlichkeit zu "Syndicate", aber weniger Strategie und deutlich mehr Blut.



Produzent: Tom Zito • **Design:** Kevin Welsh • **Programmierung:** Seve DeFrisco • **Regie:** Ron Stein • **Sound:** John Barker

Slam City



Das Leben auf der Straße ist hart: Als cooler Streetball-Neuling "Ace" müßt Ihr Euch in der Gang Respekt verschaffen. Und es gibt nur einen Weg, sich diesen zu verdienen: Ihr packt Euch den Ball, checkt Eure vier Gegner der Reihe nach an und zeigt ihnen, daß die Nikes an Euren Füßen nicht nur zur Zierde da sind. Habt Ihr die Loser aus dem Weg geräumt, stellt sich Basketball-Star Scottie Pippen höchstpersönlich zum Duell. Damit sich Eure Heldentaten per Mundpropaganda überall im Viertel verbreiten, lungern am Spielfeldrand ein paar Homies, die Eure Aktionen gebührend kommentieren. Nachdem Ihr einen vier Gegnern ("Fingers", "Juice", "Mad Dog" oder "Smash") herausgefordert habt, müßt Ihr seine Drohungen über Euch ergehen lassen und dann aufs Spielfeld laufen.

Im Ballbesitz könnt Ihr seitwärts dribbeln, auf den Korb werfen oder versuchen, die Abwehr des Gegners zu durchbrechen. Dabei kontrolliert Ihr einen Energiebalken, der die Kraft Eures Wurfes bestimmt. Ist die Wahl getroffen, seht Ihr in einer Filmsequenz, ob Eure Aktion erfolgreich war: Entweder Ihr verliert den Ball an Euren Gegner, trefft bzw. verfehlt den Korb, oder der Ball prallt am Korb ab. In diesem Fall wird auf eine kurze Spielsequenz umgeblendet, in der Ihr versuchen müßt, im richtigen Augenblick zu springen und den Ball zu fangen. Hat ihn Euch der Gegner weggeschnappt, könnt Ihr ihn blocken oder versuchen, ihm den Ball zu stehlen.

Prallt der Ball vom Korb ab (oben), müßt Ihr ihn in einer ruckligen Spielsequenz wieder auffangen.

Beinahe genauso nervend wie das Spiel ist die CD-Wechslerei zwischen den Matches.

***Die** umstehenden "Homies" loben gekonnte Dunkings und verhöhnen Eure miesesten Aktionen.*









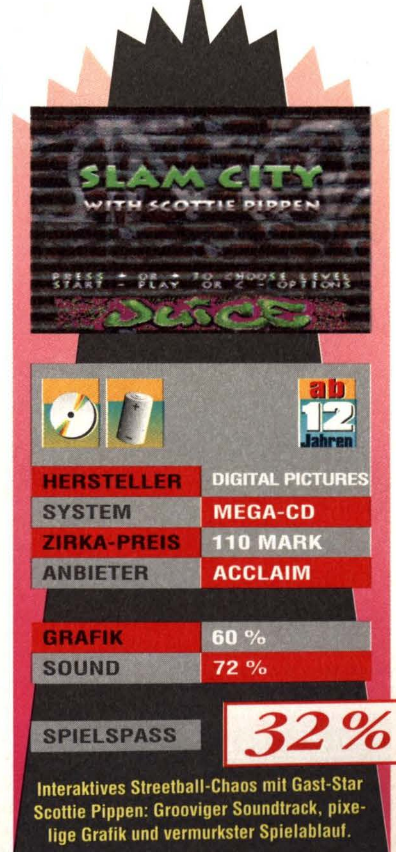




SUCKA • Offenbar hat Digital Pictures das gesamte Budget für Basketball-Star Scottie Pippen verpulvert: Dank dem undurchsichtigen Spielprinzip (aneinandergereihte Filmschnipsel auf vier CDs werden durch Zufall und Tastendruck abgespielt), herrscht große Verwirrung. Die Ausarbeitung einer Strategie ist kaum möglich: Oft reagiert "Ace" auf Euren Tastendruck zu spät oder überhaupt nicht. Da man kaum ein Gefühl für die Entfernung zum Korb hat, ist auch der Energiebalken ein Rätsel. Diese Probleme haben Eure Gegner nicht: Sie werfen einen Korb nach dem anderen. Die pixelige Grafik der Spiel- und Filmsequenzen läßt einen jeden Glauben an das Mega CD verlieren. Wenigstens vermittelt Euch "Slam City" mit dem groovigen Hip-Hop-Soundtrack das Gefühl eines DJs, denn bei jedem Gegnerwechsel verlangt die Konsole eine neue Disc.



"Come on, man!" – Während die anderen Streetballer coole Sprüche ablassen, hampelt Ihr nur wild auf dem Spielfeld herum.



HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	60 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS	32 %

Interaktives Streetball-Chaos mit Gast-Star Scottie Pippen: Grooviger Soundtrack, pixelige Grafik und vermurkster Spielablauf.

Produzent: Randy Breen • **Programmierung:** Dan Geisler, Warrick Holfeld • **Grafik:** Laura Bowen, Peggy Brennhan, Irene Pena, Jeff Stokol, Michael Holme, Michael Shirley • **Sound:** Don Veca

Road Rash 3

Brutal: Während Ihr Euch mit einem Gegner prügelt, kommt ein unschuldiges Känguruh unter die Räder.

Strafzettel: Nach einem Übermaß an Verkehrsdelikten wurdet Ihr von den deutschen Gesetzeshütern gestellt.



Wurdet Ihr bei einem Unfall von der Maschine geworfen, müßt Ihr das Fahrersprite hurtig in den Sattel steuern.

Heiße Öfen: Im "Bike Shop" tauscht Ihr Bares gegen einen fahrbaren Untersatz ein.



Diablo 750



DMG 1000



Perro 125



Perro 250



Ratzo 500

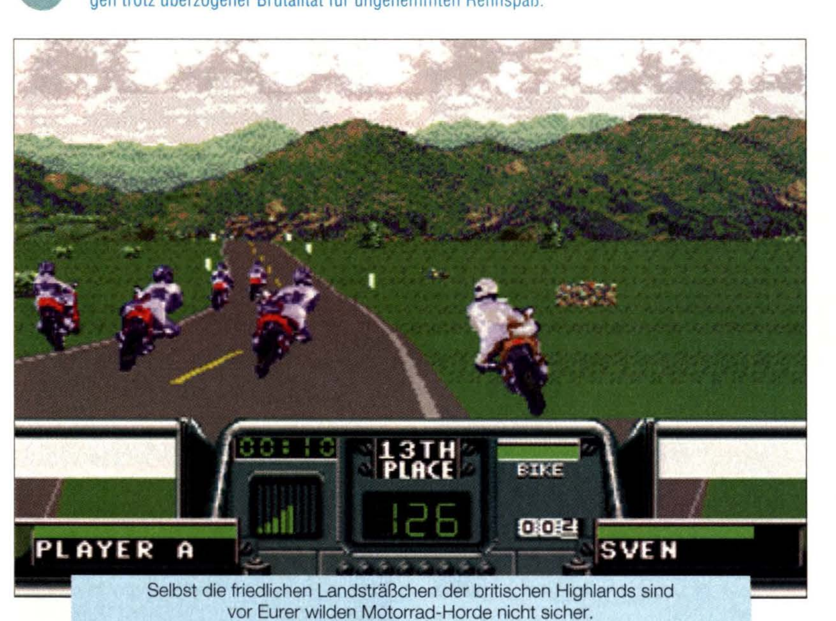


Stiletto 600

Nach rasanten Knüppelorgien auf dem 3DO liefern sich die Motorradler in ihrem dritten Teil wilde Straßenschlachten auf dem Mega Drive: Diesmal braust Ihr nicht nur über amerikanische Highways, sondern macht die Straßen fünf unterschiedlicher Länder unsicher: Brasilien, Australien, Großbritannien, Italien und Deutschland werden gleichermaßen von der wilden Motorradhorde heimgesucht. Wie bei den Vorgängern springen die Kontrahenten nicht gerade milde miteinander um: Überholversuche werden schlagkräftig gebremst, harmlose Passanten fahrt Ihr rücksichtslos über den Haufen. Das Waffenarsenal von abgeworfenen Kontrahenten wird gewissenhaft aufgesammelt: Mit Peitsche, Knüppel und Kette prügelt es sich doppelt so leicht. Der Duellmodus jedoch ist die Krönung des Massakers: Auf unterteiltem Straßen-Schlachtfeld verprügelt Ihr hemmungslos Eure Kumpels. Habt Ihr sämtliche Unfälle überstanden und alle Polizeistreifen abgehängt, wird Bares verteilt: Erhaltet Ihr für den 15. Platz nur ein mageres Taschengeld, gibt es für die ersten fünf Plazierungen ansehnliche Beträge. Anschließend setzt Ihr die klingende Münze in heiße Öfen um: Ihr kauft Euch eines der unterschiedlichen Motorrad-Modelle oder rüstet Eure derzeitige Maschine auf. Nach dem Festhalten des Paßworts geht's mit dröhnenden Motoren im nächsten Rennen weiter.

Nach verlorenem Rennen entnehmt Ihr dem Spott Eurer Rivalen nützliche Tips

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH • Nach exzessiven Road-Rash-Runden auf Panasonics 32-Bitter stößt Euch unwillkürlich die magere Grafik der 16-Bit-Variante auf: Weder säumen fotorealistische Bauten den Straßenrand, noch genießt Ihr malerische Landschaftsoptiken oder eindrucksvollen Stereo-Sound. Stattdessen rast Ihr über eine strukturlose Straße in tristem Grau und starrt sehnsüchtig auf die unerreichbare Hintergrundgrafik. Die unterschiedliche Strecken-Färbung und heranruckelnde Objekte am Straßenrand sind die einzige grafische Abwechslung. Dennoch überzeugt "Road Rash 3" spielerisch: Kaum habt Ihr ein Rennen unbeschadet hinter Euch gebracht, selektiert Ihr erneut die "Start Race"-Option. Eine einwandfreie Steuerung, skrupellose Gegner und die Aufrüstungsmöglichkeit sorgen trotz überzogener Brutalität für ungehemmten Rennspaß.



Selbst die friedlichen Landsträßchen der britischen Highlands sind vor Eurer wilden Motorrad-Horde nicht sicher.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	66 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	73 %

Motorrad-Massaker pur: Motivierendes Ausbauprinzip und ein innovativer Zweispieler-Modus sorgen für zahlreiche Unfalltote.

Entwickler: Sega, USA

ATP Tour Tennis

MD

Gebt uns die richtigen Profis! Waren Lizenzmodule mit "echten" Tennisstars bislang auf Einzelpersonen (Pete Sampras) oder sehr lückenhafte Promi-Sammlungen ("IMG Tour") beschränkt, bietet Segas neue Schmetterball-Saga ein (fast) komplettes Superstar-Feld. 32 männliche Weltranglisten-**Wichtigtuer** aus dem ATP-Zirkel tauchen mit Namen und digitalisierten Paßfotos auf. Stich, Sampras, Chang & Co. sind herausforderndere Gegner als namenlose Computer-Anonymlinge. Ausnahmen bestätigen allerdings die Regel: Wenige Herren wie André Agassi (hat nach seinem gruseligen Tecmagik-Auftritt wohl eine Videospiel-Phobie) oder Boris Becker (verbringt eh' mehr Zeit bei Baby-Shootings für die "Bunte") glänzen durch Abwesenheit.

Seine ATP-Schützlinge stopfte Sega in einen Turniermodus, der keine Wünsche offen läßt. Wir geben zum Karrierestart unseren Namen ein und verteilen ein noch karges Häuflein Talentpunkte auf Kategorien wie Aufschlag-Genauigkeit oder Rückhand-Power. Anfangs ist der eigene Spieler gegenüber den anderen Profis benachteiligt, doch stetes Abklappern der Wettkämpfe befördert Euch nicht nur auf der Geldrangliste nach oben, sondern beschert auch weitere Punkte zur Talent-Aufmöbelung.

Egal, ob Vorrundenschmach oder Finalteilnahme: Turnier für Turnier läßt sich der Karrierestand per Batterie speichern. Jenseits dieses Langzeit-Motivators gibt's natürlich Trainingsmatches, bei denen Ihr einen beliebigen Tennisstar steuern könnt. Zur Wahl stehen vier Bodenbeläge und Einzel- oder Doppelmodus (per Adapter können bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig ran). Die Spielgeschwindigkeit läßt sich ebenso einstellen wie eine Computerhilfe und der "Erregungsgrad": Das Motzen ob zweifelhafter Schiedsrichterentscheidungen hat wenig praktischen Nutzen, aber dank Sprachausgabe einen gewissen Unterhaltungswert.

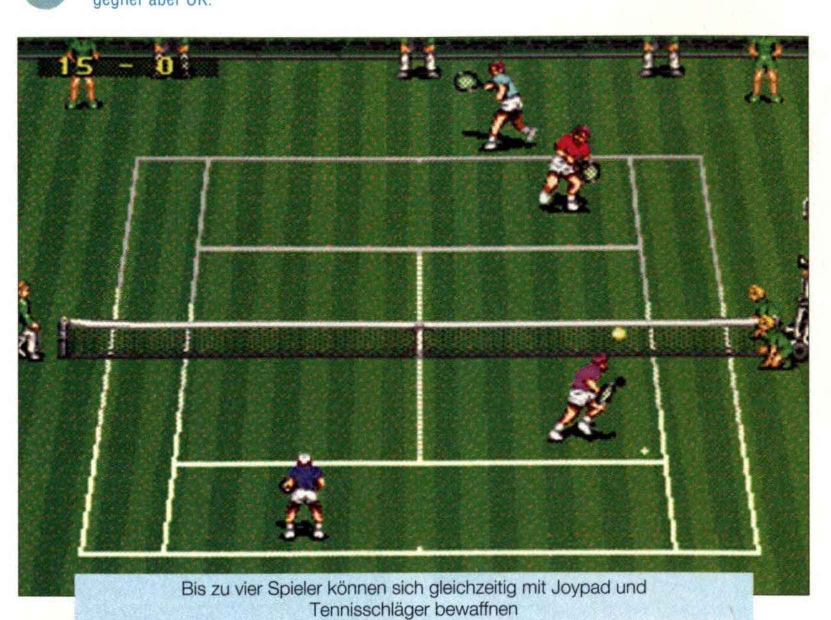
Die Darstellung des Platzes aus der Schräg-Oben-Perspektive ist ebenso zweckdienlich wie die Sprites der Spieler. Etwas klobig, erfüllen sie dank realistischer Größenverhältnisse ihren Zweck. Die letzten paar Sekunden des Spielgeschehens lassen sich rasch als Zeitlupen-Wiederholung bemühen: Statt Menügefummel reicht ein Druck auf die Start-Taste, um das Replay aufzurufen.

Als Bonbon gibt's ein Senioren-Spezialturnier mit acht Veteranen: Ashe, Nastase und Kollegen sorgen für Nostalgie-Duelle.

Die Kontrolle ist intuitiv: Schon nach kurzer Zeit donnert Ihr verwegene Kracher plaziert übers Feld.

Aus dem MAN!AC-Lesegebiet sind nur zwei Profis vertreten: Unser "Liebling" Michael Stich wird sogar als Nummer 2 der Rangliste geführt; außerdem drischt der Österreicher Thomas Muster auf die unschuldigen Bälle ein. Den Schweizer Tennisfans wird ein Landsmann verwehrt. Unverständlicherweise fehlt auch der Meringer Hallenmeister Maga Gaksch (...wahrscheinlich konnte Sega dessen horrenden Lizenzforderungen nicht erfüllen).

IT'S SO EASY • In der langen Sportspielgeschichte des Mega Drive war Tennis stets ein Problemthema. Doch "ATP Tour" von Sega bietet so ziemlich alle denkbaren Optionen und Spielmodi. Leider wird dem Könner die Karriere zu leicht gemacht. Mit einer halbwegs fähigen Spielfigur putzt man auch gute Computergegner locker weg. Tennis-Cracks kann deshalb leicht die Motivation im Solo-Modus ausgehen. Zudem hätte man die unterschiedlichen Stärken der einzelnen Promi-Vorbilder stärker rauskehren können. Zwar läßt sich durch Erhöhung des Tempos die Schwierigkeit steigern, doch bei verschärfter Geschwindigkeit mutieren die Matches zu dumpfen Aufschlags-Kraftmeiereien. Profis werden auf Dauer nur im Multi-Player-Modus glücklich, für Ein- und Aufsteiger sind die Computergegner aber OK.



Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig mit Joypad und Tennisschläger bewaffnen



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	61 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	80%

Super-solide Tennis-Simulation mit perfekter Options-Palette. Spielt sich wie geschmiert.

Entwickler: Nintendo, Japan

Super Punch Out

Allen Unkenrufen zum Trotz schickt Nintendo die 16 "Super Punch Out"-Fighter nun auch auf Europa-Tournee. Als frisch gebackener Profi-Boxer seid Ihr mit dabei: Zieht Euch die Polster-Handschuhe über und boxt Euch in vier verschiedenen Meisterschaftsgraden zum internationalen Champ empor. Als naives Greenhorn sind Euch die illegalen Kniffe und unerlaubten Schläge natürlich unbekannt: Ihr schickt Euren Gegner wie zu Großvaters Zeiten mit einer fairen Links-Rechts-Kombination zu Boden und sackt für jeden Treffer ein paar Energiepunkte auf Eurer Poweranzeige ein. Sobald diese aufgeregt zu leuchten beginnt, seid Ihr in der Lage, verstärkte Uppercuts oder Turbo-Kombinationen auf den Gegner herabregnen zu lassen. Dieses Super-Privileg verliert Ihr jedoch wieder, sobald Ihr einmal getroffen werdet. Aber auch Eure Sparringspartner wissen sich zu helfen. Mit illegalen Mitteln versuchen sie Euch aus dem Wettbewerb zu boxen. So traktiert Euch der Chinese Dragon mit seinen Karatetritten, Heike Kagero benutzt ihre verstärkte Haartolle als dritte Faust, während sich der Mexikaner Masced Muscle im Notfall unsichtbar macht. Habt Ihr in jedem Meisterschaftsgrad den Titelträger besiegt, merkt sich das die Batterie, und Ihr dürft in der nächsten Kategorie antreten. In den finalen "Special Circuit" wird Euch erst Einlaß gewährt, sobald Ihr in allen vorhergehenden Klassen mit je 4 : 0 gesiegt habt.


"Bad Bull" aus der Türkei läuft schnell zur Hochform auf und setzt Euch mit gefährlichen Sprungschlägen zu

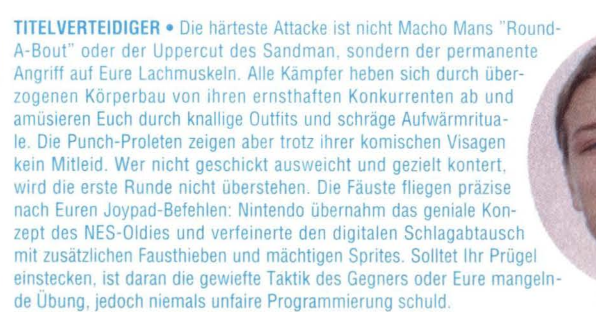

Der plump wirkende Mad Clown entpuppt sich als wendiges Kraftpaket. Außerdem bewirft er Euch mit Bällen.


Habt Ihr den arroganten Super Macho Man besiegt, erhaltet Ihr die Eintrittskarte zum hammerharten Special Circuit.


Oldie but Goldie: Dieser rüstige Rentner will es nochmal wissen und kämpft ebenfalls um den Weltmeistertitel.



Die erste "Punch Out"-Variante erblickte vor mehr als zehn Jahren das Licht der Welt. Am Nintendo-Automaten von 1985 waren zur Simulation der Punch-Bewegungen zwei Handgriffe angebracht. Bereits ein Jahr später erschien die phänomenale NES-Version (Bild), die uns noch heute als eines der besten Box-Module aller Zeiten in Erinnerung ist.



TITELVERTEIDIGER • Die härteste Attacke ist nicht Macho Mans "Round-A-Bout" oder der Uppercut des Sandman, sondern der permanente Angriff auf Eure Lachmuskeln. Alle Kämpfer heben sich durch überzogenen Körperbau von ihren ernsthaften Konkurrenten ab und amüsieren Euch durch knallige Outfits und schräge Aufwärmrituale. Die Punch-Proleten zeigen aber trotz ihrer komischen Visagen kein Mitleid. Wer nicht geschickt ausweicht und gezielt kontert, wird die erste Runde nicht überstehen. Die Fäuste fliegen präzise nach Euren Joypad-Befehlen: Nintendo übernahm das geniale Konzept des NES-Oldies und verfeinerte den digitalen Schlagabtausch mit zusätzlichen Fausthieben und mächtigen Sprites. Solltet Ihr Prügel einstecken, ist daran die gewiefte Taktik des Gegners oder Eure mangelnde Übung, jedoch niemals unfaire Programmierung schuld.



Wenn Ihr Euch weigert, den Gute-Nacht-Geschichten von Mr. Sandman zu lauschen, greift dieser zu anderen Mitteln, um Euch ins Land der Träume zu schicken.



MBIT 16 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	80 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	82 %

Momentan die beste Boxsimulation auf dem Konsolenmarkt. Dank komischer Kämpfer ist für Humor und Fight-Dramatik gesorgt.

Entwickler: Saurus, J • **Original-Konzept:** SNK, J

Samurai Shodown

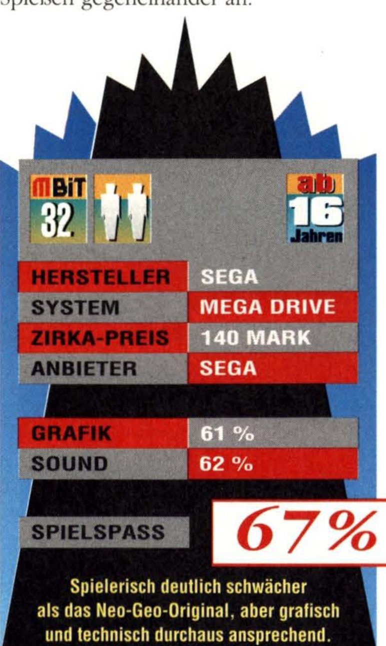


Gegen einen echten Kabuki-Krieger hat der dicke Wan-Fu trotz scharfem Säbel nicht viel entgegenzusetzen

SNKs erfolgreichstes Lizenzspiel beansprucht auch auf dem Mega Drive ein Maximum an Modulkapazität: In 32 MBit haben die Entwickler von Saurus die zwölf Kämpfer der Vorlage untergebracht. Neben Ninja, Kabuki und Säbelschwinger treten auch zwei Mädels an: Charlotte, eine französische Florettfechterin und Nakoruru, die wie Galford ein bissiges Haustier mitbringt. Jede Figur führt nach kräftigem Joypadrütteln verschiedene, aufsehenerregende Special-Moves aus. Füllt sich die Energieleiste am unteren Bildschirmrand (Power), stehen besonders effektive Supertricks zur Verfügung. Die Kämpfer verlassen sich aber nicht auf Ihre Fäuste, sondern treten mit bizarren Waffen, Säbeln und Spießen gegeneinander an.



SPARTANISCH • Was passiert, wenn sich ein unbekannter Entwickler – Saurus – mit der Umsetzung eines der beeindruckendsten Prügelspiele – "Samurai Shodown" – beschäftigt? Ihr habt´s erraten: Grafisch haben die Sega-Entwickler das Spektakel ohne Flackern und Zeitlupen 'rübergezogen, doch spielerisch klafft ein breiter Graben zwischen Mega-Shodown und Original. Vor allem der langsame Spielablauf versetzt Prügelprofis einen Schock – beim Original hüpften die Sprites behender über den Bildschirm. Im Gros der Durchschnittsprügler macht diese Shodown-Fassung trotzdem eine gute Figur: Ideenreiche Helden, schöne Hintergründe und reichlich aufwendige Special-Moves zeichnen Mega-Shodown aus. Wer auch ein Super Nintendo besitzt, sollte allerdings Takaras Fassung den Vorzug geben.





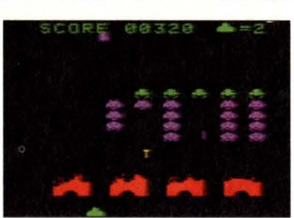


Design & Original-Programmierung: Toshiro Nishikado

Space Invaders

SN

Die schlechte Nachricht zuerst: Namcos Revival-Modul "Super Space Invaders" (vor einem Jahr in Japan veröffentlicht) wird in Deutschland nicht erscheinen. Die gute: Nintendo hat alle Invaders-Varianten auf ein Game-Boy-Modul gepackt. Auf "Space Invaders" findet Ihr vier Versionen für das Super Nintendo (Schwarz-Weiß, mit vierfarbiger Folie, bunt, sowie mit Hintergrund), drei ähnliche Super-Game-Boy-Varianten und ein neues "Space Invaders" für den Game Boy. Letzteres hebt sich durch einen 2-Spieler-Modus von den Klassik-Umsetzungen ab: Habt Ihr einen Freund mit Game Boy, Link-Kabel und einem zweiten "Space Invaders"-Modul könnt Ihr gegeneinander auf dem gleichen Schlachtfeld antreten. Das Raumschiff des Gegners seht Ihr dann als Ufo am oberen Bildschirmrand.

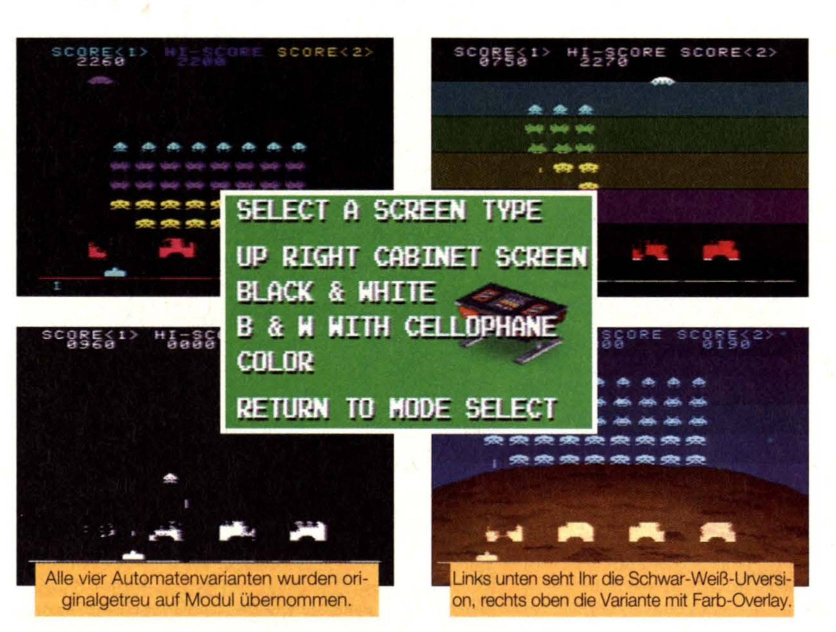


Fotomontage: Das Original-Automatengehäuse und das Titelbild der Super Nintendo-Cellophan-Version. Oben tauscht ein Alien ein verkehrt gestelltes "Y" aus!

Der Opa aller Weltraum-Ballerspiele kennt weder Extrawaffen, noch Scrolling oder Bonusrunden. Mit Eurem Geschütz könnt Ihr lediglich am unteren Bildschirmrand hin- und herrutschen und dabei nach oben, auf 45 säuberlich arrangierte Aliens, ballern. Die ganze Abteilung marschiert nach links, rutscht dort angekommen eine Zeile nach unten und setzt ihren Weg in die entgegengesetze Richtung fort. Je weiter Euch die Armada auf die Pelle rückt, desto schneller wird Ihr horizontaler Lauf. Kommt ein Invader ganz unten an, endet das Spiel. Ihre Bomben schießt Ihr ab oder versteckt Euch unter einer der vier Festungen. Diese "Bunker" werden im Verlauf der Schlacht Stück für Stück zerschossen bzw. abgetragen, sobald die Feinde auf gleicher Höhe sind.

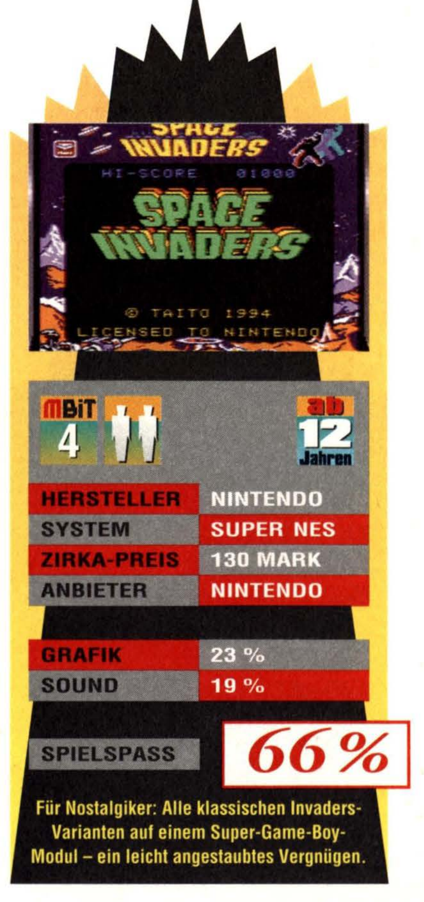
Auch die Super-Game-Boy-Version läßt Euch die Wahl zwischen den Darstellungsarten "Schwarz-Weiß", "Schwarz-Weiß mit farbiger Folie" und "Farbe". Als Rahmen haben die Entwickler das Original-Gehäuse nachgestellt: Statt mit einem Joystick wurde Ende der 70er -Jahre noch mit Knöpfen gelenkt

TO THE ROOTS • Eine ungewöhnliche Umsetzung für ein außergewöhnliches Spiel: Das monochrome Ur-"Space Invaders" war nicht nur die erste Weltraum-Ballerei, sondern auch das erste Videospiel, mit dem der Autor dieser Zeilen konfrontiert wurde. Damals phantasierte ein neunjähriger Winnie noch von einer handlichen Wohnzimmer-Version, bei der man die fiesen Aliens besiegen konnte, ohne seinen Münz-Vorrat zu verprassen – der Wunsch sollte sich erfüllen, mein Leben verändern und meinen beruflichen Werdegang bestimmen. Ein paar tausend Spiele später taugen die vier, vom Titel-Screen bis zum Game Over akkurat umgesetzten Super-Nintendo-Versionen noch zu einer nostalgischen Ballersession, jedoch kaum zu einem Sucht-Revival. "Space Invaders" ist kein zeitgemäßes Action-Spiel, doch eine gut gefüllte, liebevoll verpackte und kurzzeitig motivierende Klassiker-Compilation.



Alle vier Automatenvarianten wurden originalgetreu auf Modul übernommen.

Links unten seht Ihr die Schwar-Weiß-Urversion, rechts oben die Variante mit Farb-Overlay.



MBIT 4 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	23 %
SOUND	19 %

SPIELSPASS **66 %**

Für Nostalgiker: Alle klassischen Invaders-Varianten auf einem Super-Game-Boy-Modul – ein leicht angestaubtes Vergnügen.

IT'S A MAN!AC

Entwickler: Hudson Soft, Japan

Super B.C. Kid



Ein rotes Bonbon schrumpft den hartgesottenen Steinzeitmann: Hier paddelt Klein-Herakles einen Wasserfall hinauf.

Neandertal-Prototyp: Dümmlicher Gesichtsausdruck und ungenutztes Kopfvolumen kennzeichnen den "Normal-B.C.".

Nach dem Verzehr eines blauen Bonbons wird der friedfertige Prototyp zur furchteinflößenden Bestie: "Big B.C. Kid".

SN

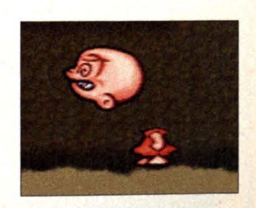
Nach mehrjähriger Abwesenheit meldet sich das PC-Engine-Maskottchen B.C. Kid (in Japan Bonk) zurück. Ganz im Stil seiner "goldenen Jahre" tippelt der cholerische Steinzeitjunior vor urzeitlicher oder hypermoderner Kulisse durch ein horizontales Jump'n'Run-Abenteuer. Bei den Hintergrundgrafiken hielt sich Hudson streng an die beiden Originalspiele: Der karge Zeichenstil erinnert an "Hanna Barbara"-Cartoons aus den 60er Jahren. Das noch immer frische Spielprinzip wurde übernommen und erweitert: Im Gegensatz zu den konventionellen Jump-Kollegen erwehrt sich B.C. seiner Gegner nicht durch den traditionellen Kopfsprung: Ein kurzer Schlänker mit dem überdimensionalen Hohlschädel überzeugt die meisten Monster. Besonders widerspenstige Burschen verbeult Ihr mit einem beherzten Trocken-Hechtsprung. Auch sonst bevorzugt B.C. Kopfarbeit: Er knabbert Felswände empor, beißt sich im Astwerk fest oder nutzt den Schädel als lufthaltigen Schwimmkörper. Die Extras dienen nicht nur dem Punktestand, sondern werden auch eingesetzt: Freundliche Blumen überlassen dem naturverbundenen Neandertaler Nahrung, werden als Trampolin mißbraucht oder genießen bis zur späteren Benutzung einen Kopftransport. Verändern Bonbons Eure Größe, wirft Euch der Genuß einer Fleischkeule nach rapider Mutation ins Tierzeitalter zurück.

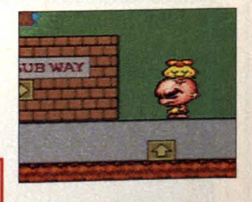
Luftig: In einer von vier unterschiedlichen Bonusrunden heimst Ihr beim Gegneraufpumpen Punkte ein.

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492

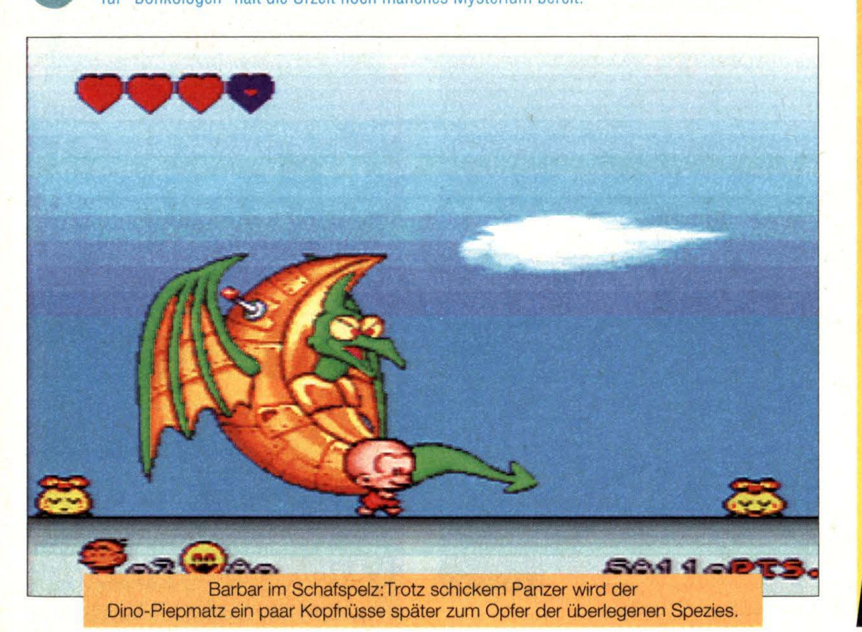
Ohne Nahrung keine Entwicklung: Saftige Fleischbäppchen und süße Bonbons treiben die Evolution voran.







KOPFLASTIG • Während Nintendo-Anhänger sich mit dem dicklichen "Mario" vergnügten, gingen PC-Engine-Fans mit dem Steinzeitrowdie B.C. Kid auf Modul-Safari. Wie sein Nintendo-Konkurrent protzt er nicht mit überwältigenden Optiken, sondern mit hochkarätigem Leveldesign und komplexen Extra-Kombinationen. Im Gegensatz zum eher schüchternen Klempner begeistert Bonk die Fans mit radikaleren Metamorphosen: Vom Mini-Rüpel zum Sprite-Riesen. Als Bonk-Enthusiast bangte ich um das Gelingen der Umsetzung, doch B.C. Kid hat mich nicht enttäuscht: Mit mehr Extras und beißfesteren Zähnen denn je stürmt der bislang beste Bonk das Super Nintendo und lockt damit neue Anhänger in die Steinzeit. Selbst nach mehrmaligem Durchspielen sorgt der kleine Kerl noch für Furore: Auch für "Bonkologen" hält die Urzeit noch manches Mysterium bereit.



Barbar im Schafspelz: Trotz schickem Panzer wird der Dino-Piepmatz ein paar Kopfnüsse später zum Opfer der überlegenen Spezies.



MBIT 12 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	HUDSON SOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	HUDSON SOFT
GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	85 %

Erstklassiges Leveldesign und vielfältige Extra-Kombinationen katapultieren B.C. Kid in die Ruhmeshalle der Steinzeithelden.

Entwicklung: FTL, USA

Dungeon Master 2 Skullkeep

Die erste Version des 3D-Veteranen wurde für den Atari ST entwickelt. Mit einer ausgeklügelten 3D-Umgebung und einer komfortablen Maussteuerung lehrte "Dungeon Master" die Konkurrenz das Fürchten: Die Objekte lassen sich problemlos aufheben, werfen und umplazieren. Neu: Große Objekte werden gedreht und verschoben.

CD

Eine Gruppe ehrgeiziger Tech-Magier erfand den "Zo-Link", eine Maschine für die Reise in andere Dimensionen. Ausgerechnet der dämonische Dragoth erfuhr von der Funktionsweise des Apparats. Bevor seine Horden ihre Invasion starten können, müßt Ihr mit Hilfe des Zo Links in Dragoth Heimatebene reisen. Doch bevor Ihr die in der Festung "Skullkeep" verborgene Maschinerie anwerft, kämpft Ihr Euch auf der Suche nach vier magischen Schlüsseln durch einen monsterverseuchten Irrgarten. Eure drei Mitstreiter habt Ihr davor aus einer Anzahl eingefrorener Recken der unterirdischen Kältekammer gewählt. "Dungeon Master" blieb als Begründer der 3D-Welle dem Ambiente treu: Ihr durchstreift eine schrittweise "umblätternde" 3D-Welt und liefert Euch Echtzeitgefechte mit bizarren Kreaturen. Charakterklassen oder ähnliche Einschränkungen kennt der Klassiker nicht: Nach dem häufigen Einsatz einer Fertigkeit verbessert sich der Charakter auf dem spezifischen Gebiet. Das Magiesystem ist ebenfalls ungewöhnlich: Ihr wählt nicht zwischen vorgefertigten Sprüchen, sondern kreiert durch Runenkombinationen eigene Zauber. Mit dem Mauspfeil habt Ihr die absolute Kontrolle: Ohne umzuschalten sammelt Ihr Gegenstände, stopft sie unbeschwert in Euren Rucksack, legt sie zur Benutzung in eine Charakterhand oder schleudert sie dem nächsten Monster an die Birne.

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

THIGH PLATES

Nach der Wahl über den Spiegel (Mitte) kramt der Händler die gewünschte Ware heraus (rechts) und wartet auf Euer Angebot. Geld und Juwelen legt Ihr auf den drehbaren Ladentisch.

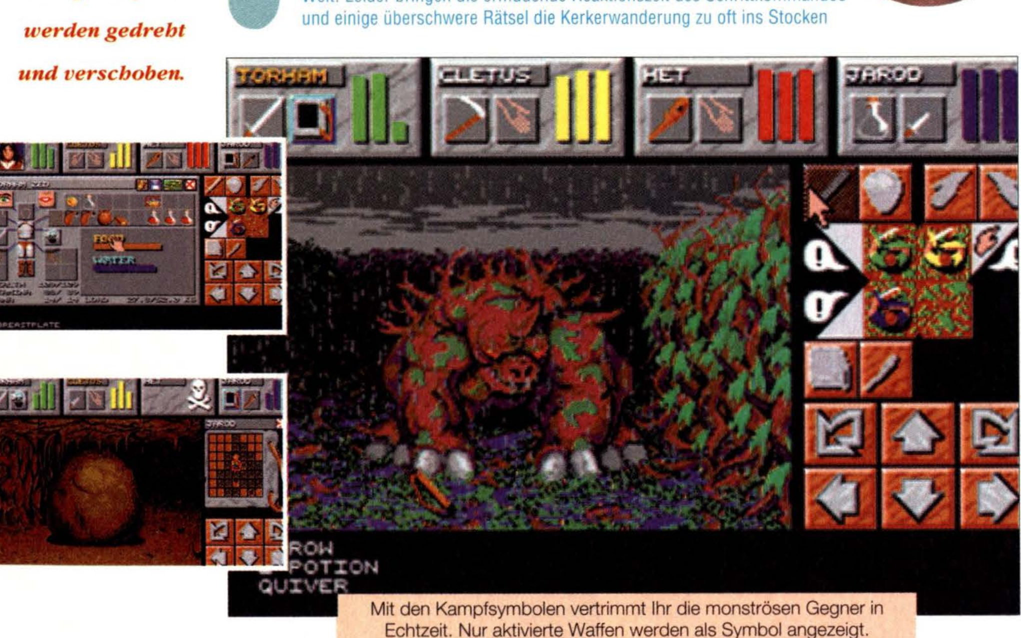


Das "Skullkeep"-Tor wird mit den Clanschlüsseln geöffnet. Die vier Scheiben werden in das Rad (links) eingesetzt.



Ramponierte Kollegen bettet Ihr auf den steinernen Altar. Danach fährt wieder Leben in die müden Knochen.

KLASSISCH • "Dungeon Master" löst unwillkürlich nostalgische Gefühle aus: Ganze Heerscharen begeisterter Rollenspieler durchstöberten zum ersten Mal ohne Bewegungseinschränkung und lästige Tastaturkombinationen das größte Verlies einer vergangenen RPG-Generation. Heute sind wir durch Flüssigscroller und imposante Optiken verwöhnt. Das triste Grau und die ruckelnden Monster des einstigen Megahits wirken unbeholfen und deplaziert. Dennoch sprengen das unverwüstliche Spielprinzip und die logischen Puzzles mühelos die rostigen Ketten: Noch immer schwelgt der Spieler ungehindert in dreidimensionalen Echtzeit-Abenteuern von überwältigender Komplexität und wähnt sich tatsächlich in einer anderen Welt. Leider bringen die ermüdende Reaktionszeit des Schrittkommandos und einige überschwere Rätsel die Kerkerwanderung zu oft ins Stocken



Mit den Kampfsymbolen vertrimmt Ihr die monströsen Gegner in Echtzeit. Nur aktivierte Waffen werden als Symbol angezeigt.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	55 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	76 %

Staubiger Dungeon-Klassiker in High-Tech-Verkleidung. Hat für die alte Abenteurergeneration keinerlei Charme eingebüßt.



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	85,00	139,90
ST. FIGHTER TURBO	25,00	54,90
MARIO ALLSTARS	15,00	39,90
ZOMBIES	15,00	39,90
PARODIUS	15,00	39,90
KING OF DRAGONS (U.S)	25,00	54,90
NHLPA 93	15,00	39,90
S. METROID	35,00	69,90
JURASSIC PARK	25,00	54,90
POCKY N ROCKY	25,00	54,90
WORLD CHAMP. SOCCER	25,00	54,90
MEGAMAN X	25,00	54,90
MYSTICAL NINJA	25,00	54,90
PILOT WINGS	15,00	39,90
ULTIMA II (U.S.)	35,00	69,90
WING COMMANDER (U.S.)	10,00	29,90
YOUNG MERLIN	35,00	69,90
MUSYA (U.S.)	15,00	39,90
E V O (U.S.)	25,00	54,90
S. TURRICAN	25,00	54,90
MYSTIC QUEST	25,00	54,90
SUPER GAMEBOY	35,00	69,90
BATTLECARS (U.S)	25,00	54,90
ART OF FIGHTING	25,00	54,90
SPIKE MC FANG (U.S.)	45,00	79,90
TURTLES T. FIGHTERS (U.S.)	35,00	69,90
ACTRAISER 2 (U.S.)	35,00	69,90
FLASHBACK	25,00	54,90
FINAL FIGHT 2 (U.S.)	25,00	54,90
WWF ROYAL RUMBLE	25,00	54,90
ZELDA	25,00	54,90
JAPAN SPIELE	10,00	29,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SEGA MEGA DRIVE – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90
MEGA DRIVE I+PAD	70,00	129,90
LEMMINGS	20,00	49,90
HAUNTING	20,00	49,90
RISE OF THE ROBOTS	40,00	69,90
JAMES POND 3	20,00	49,90
GRANDSLAM TENNIS	10,00	29,90
JOHN MADDEN 93	10,00	29,90
FIFA SOCCER	30,00	59,90
SONIC SPINBALL	30,00	59,90
SONIC 2	20,00	49,90
HYPERDUNK B'BALL	30,00	59,90
ADDAMS FAMILY	10,00	29,90
SPARKSTER	40,00	69,90
PGA EUROPEAN GOLF	15,00	39,90
GHOULS & GHOSTS	15,00	39,90
TOE JAM & EARL 2	30,00	59,90
SHAQ FU	30,00	59,90
STREETS OF RAGE 2	20,00	49,90
PGA TOUR GOLF 2	20,00	49,90
SUPER STREET FIGHTER 2	40,00	69,90
RINGS OF POWER	15,00	39,90
BUDOKAHN	20,00	49,90
SUB TERANIA	20,00	49,90
BALLJACKS	10,00	29,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
REN & STIMPY	30,00	59,90
32 X STAR WARS	—,—	89,90
MEGA BOMBERMAN	50,00	79,90
EARTHWORM JIM	50,00	79,90
F1 RACING	30,00	59,90
DRAGONS REVENGE	40,00	69,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SEGA MEGA CD – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90
MICROCOSM	30,00	59,90
THUNDERHAWK	30,00	59,90
SONIC	10,00	29,90
ROBO ALESTE	10,00	29,90
MYSTERY MANSION	40,00	69,90
W W F	30,00	59,90
BATMAN RETURNS	20,00	49,90
REVENGERS OF VENGANCE	20,00	49,90
F1- BEYOND THE LIMIT	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	30,00	59,90
WONDERDOG	20,00	49,90
CYBORG (JAP)	10,00	29,90
NIGHT TRAP	30,00	59,90
CDX ADAPTOR	30,00	59,90
PUGSY	20,00	49,90
SILPHEED	20,00	49,90
NHL 94	30,00	59,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

Panasonic 3DO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-
§ DO RGB	550,-	799,-
SPACE SHUTTLE	20,00	54,90
BURNING SOLDIER	30,00	64,90
NOVASTORM	50,00	84,90
BATTLECHESS	40,00	74,90
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	74,90
ST. FIGHTER TURBO	40,00	74,90
EA FIFA SOCCER	50,00	84,90
MEGA RACE	40,00	74,90
THE HORDE	30,00	64,90
STELLAR 7	20,00	54,90
CRIME PATROL	50,00	84,90
GEX	50,00	84,90
THEME PARK	50.00	84,90
DEMOLITION MAN	50,00	84,90
NEED FOR SPEED	50,00	84,90
STARBLADE	50,00	84,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

NEO·GEO CD – NEU

	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE (OHNE SPIEL)	949,90
SIDEKICKS 2 (ANGEBOT)	79,90
ART OF FIGHTING (ANGEBOT)	79,90
FATAL FURY SPECIAL (ANGEBOT)	79,90
LAST RESORT (ANGEBOT)	69,90
WORLD HEROES 2 JET	129,90
BASEBALL STARS 2 (ANGEBOT)	69,90
KING OF FIGHTERS 94	139,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	149,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

GAME BOY – GAME GEAR – ATARI JAGUAR – NEO·GEO – SONY PLAYSTATION – SEGA SATURN

Geräte & Spiele An und Verkauf

KONSOLE MIT CYBERMORPH KOMPLET DM 589,-

Konsole 299,- DM
ANKAUF NUR NACH TEL. ABSPRACHE

NEUE IMPORT KONSOLEN JETZT AUF LAGER



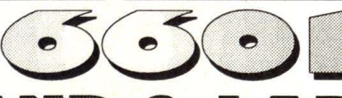
SUPER NINTENDO – NEU

	VERKAUF
LEMMINGS II	..79,90
JURASSIC PARK 2	..69,90
MICRO MACHINES	..79,90
GHOUL	109,90
STRIKER 2	..69,90
WILD SNAKE (U.S.)	..99,90
VORTEX FX	119,90
DINO DINI SOCCER	..99,90
DEMONS CREST	119,90
HERR DER RINGE	..99,90
W W F RAW	139,90
EARTHWORM JIM	129,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	



SEGA MEGA DRIVE & 32 X – NEU

	VERKAUF
32 X AUFSATZ	389,90
32 X SPIELE	139,90
HAVOC	89,90
DYNAMITE HEADDY	99,90
EARTHWORM JIM	114,90
ROCKN ROLL RACING	119,90
RADICAL REX	109,90
ZERO THE SQUIRRELL	79,90
AERO THE ACROBAT 2	119,90
MIGHTY MAX	124,90
LEMMINGS 2	99,90
JURASSIC PARK 2	99,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	





Panasonic 3DO – NEU

	VERKAUF
SHOCK WAVE 2	129,90
BURNING SOLDIER	109,90
SPACE SHUTTLE	94,90
MICRO MACHINES	109,90
JAMMIT STREETBALL	109,90
BATTLECHESS	109,90
WAY OF THE WARRIOR	109,90
PATANK FLIPPER	99,90
OFF-WORLD INTERCEPTOR	129,90
REBEL ASSAULT	129,90
STAR BLADE	139,90
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	



PHILIPS CD-I – NEU

	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	1099,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	799,90
SPIELFILME	39,90
MUSIK VIDEO CD'S	39,90
INCA	99,90
KETHER	99,90
VOYEUR	99,90
SPACE ACE	99,90
DIMO'S QUEST	69,90
LITIL DEVIL	99,90
DRAGONS LAIR 2	109,90
EARTH COMMAND	89,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

0541 - 66016 / 17

VERSAND & LADEN

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE :

Gameboy & Game Gear: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 5,-DM

Super Nintendo: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 10,- DM. Spiele ohne Verpackung oder Anleitung -15 DM von Ankaufspreis. Japanische Spiele 10,- DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel -15,-DM weniger bezahlt

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX.: 0541-66015

Öffnungszeiten :

Mo.- Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

la. Do. 10.00 bis 20.00 Uhr
la. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr



SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF. DIE NEUSTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER. ALLE BLASTER SOUNDCARDS AUF LAGER. PC 3DO BLASTER JETZT ERHÄLTLICH.

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

BESTELLFORMULAR

METROPOLIS
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL.

Kunden Nr. ☐☐ ☐☐☐
Nachnahme ☐
Bar ☐
Euroscheck ☐
Karte Nr. ☐☐☐☐☐☐
gültig bis ☐☐☐☐☐☐
Vorbestellung ☐ Bestellung ☐
DT. ☐ U.S. ☐ U.K.(PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT

Bitte Hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM
Porto 6,- DM	DM	
Nachnahme 6,- DM	DM	
Gesamt Betrag	DM	
Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei		

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.




Entwickler: Capcom, J • **Produzent:** Noah Dudley

Mickey & Minnie
Great Circus Mystery

SN

Nachdem Mickey sich mit seinem Solo-Auftritt "Magical Quest" zum Jahreswechsel 92/93 wohlwollende Kritiken verdiente, bekommt der Mäuserich in seinem neuen Abenteuer "Great Circus Mystery" tatkräftige Unterstützung von seiner Freundin Minnie.

Als das Mäusepaar Hand in Hand über einen Waldweg schlendern, begegnet ihnen Goofy. Mit trauriger Miene eröffnet er den beiden Turteltauben eine fürchterliche Neuigkeit: Aus dem städtischen Zirkus wurde ein magischer Kristall gestohlen, der in falschen Händen viel Unheil anrichten kann. Wer das wertvolle Stück gemopst hat? Darüber denken die beiden Mäuse nicht lange nach: Dauer-Fiesling Kater Karlo hat das Schmuckstück in seinem Schloß versteckt, das genau sechs Levels vom Intro entfernt liegt. Durch Zirkus, Wald und Geisterhaus, Höhle, Eiswelt und Karlos Schloß führt Eure Jagd nach dem Diamanten. Genau wie beim Vorgänger trefft Ihr auf andere Disney-Charaktere, die Euch neue Klamotten aushändigen: In einer transportablen Umkleidekabine verwandelt Ihr Euch in Bergsteiger, Geisterjäger (mit Staubsauger) oder einen Cowboy-Clown mit Spielzeug-Pistole. Je nach Leveldesign müßt Ihr die passenden Ausrüstung anwählen, wollt Ihr nicht von Geistern, kleinen Kriechtieren oder wilden Wölfen ausgetrickst werden. Die klassische Sprung-Attacke funktioniert natürlich auch.

Oberhalunke Kater Karlo verwandelt sich in einen hitzigen Drachen, sobald Ihr ihm oft genug auf die Birne gehopst seid.

Exklusiv für den japanischen Markt schneiderte Tomy dem Mäuserich ein weiteres Spiel auf's Fell: Bei "Mickey Mouse in Tokyo Disneyland" lenkt Ihr die Maus durch sechs Szenen aus dem gleichnamigen Vergnügungspark. Mickey verteidigt sich mit blauen Luftballons gegen die bizarren Gegner, während ihm rote Ballons zum fliegen dienen. Hierzulande wird "Tokyo Disneyland" aber nicht erscheinen.



DUO EDITION • "Magical Quest" und "Circus Mystery" sehen sich frappierend ähnlich. Bis auf Hintergrundgrafik und die Knuddelfeinde kommen Euch Leveldesign und ein Großteil der Spielfeatures vertraut vor: Ihr rutscht an Seilen entlang, schwingt am Haken über Abgründe oder werft erhüpfte Gegner auf ihre Kollegen. Neben den altbekannten "Magical Quest"-Elementen und einem von "Actraiser 2" inspirierten 3D-Level gibt's zu wenig Neuerungen. Auch technisch ist der zweite Teil kein großer Sprung nach vorne: Die Programmierer verbannten zwar alles Ruckeln und Flackern aus dem Modul, dafür haben nur wenige große Sprites in "Great Circus Mystery" einen Auftritt. Angesichts einiger unfairer Stellen und der wenig innovativen Zusatz-Figuren (vor allem der Cowboy nervt) ist "Great Circus Mystery" trotz Zwei-Spieler-Modus kein Sequel, das Ihr unbedingt braucht.

Der Urwald-Level erinnert an Virgins "Dschungelbuch". Hier trefft Ihr auch auf eine Verwandte der Schlange Kaa.


Dinosaurier sind immer noch "in": Am Ende des Höhlensystems wartet eine besonders aufdringliche Spezies.


Mittelgegner säumen Euren Weg: Dieser Knilch zerbohrt die Felsen über dem tödlichen Untergrund.


An den Wänden von Kater Karlos Schloß hängen Spiegel, in denen Ihr Eure Frisur beäugen könnt.



MBiT 12 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	82 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	76%

"Magical Quest" mit Zwei-Spieler-Modus und ohne technische Mängel. Nur spielerisch nicht so gut wie das erste Abenteuer.

Entwicklung: Titus, Frankreich

The Brainies



Mit dem rosafarbenen Cursor selektiert Ihr den aktiven Brainie

SN Titus bringt neues Futter für Rätselhungrige: In "Brainies" manövriert Ihr unterschiedlich gefärbte Kugelmonster durch Mode-7-Labyrinthe in ein gleichfarbiges Bestimmungsloch. Leider haben die munteren Plüschgesellen ihrem Namen zum Trotz außer Haaren nicht viel im Kopf: Sie trotten stupide in die angegebene Richtung, bis ihre Pelzbirne gegen ein Hindernis knallt. Während sich die Brainie-Gemeinde an Mauern und Stopschildern den Kopf einrennt, bringen Transporterpfeile, Teleporter und eine Zeitbegrenzung Euer Hirn zum Kochen. Nach geglückter Brainie-Wanderung erhaltet Ihr einen Zeitbonus und ein farbenfrohes Paßwort.

Ein gewieftes Spielprinzip und die ausgiebig durchdachte Levelstrukturierung sind die offensichtlichen Vorzüge des Titus-Moduls. Leider überzeugt der Brainies-Aufstand weder durch innovative Zusatzelemente noch eindrucksvolle Technik: Der Suchteffekt bleibt aus. *rb*



HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	58 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	60 %

Puzzlereigen mit kugeligen Plüschmonstern eignet sich dank simplen Spielprinzip auch für Rätselamateure.

Produzent: Elisabeth Curran • **Design:** Andi Gilmour, Dave Hall, u.a. • **Programmierung:** Dave Lincoln

Paws of Fury





Erst während des Kampfes lernt Ihr neue Spezial-Attacken.

SN Wer das Prügeln nicht ehrt, ist des Videospielens nicht wert: Die Backpfeifen-Helden von "Paws of Fury" versuchen nun auf dem Super Nintendo, die Konkurrenz von der Matte zu stoßen. Die Idee des Levelaufstiegs blieb erhalten: Im Laufe der Kämpfe lernt Ihr neue Spezial-Attacken und speichert Euren so trainierten Helden mit einem Paßwort. Daß "Paws of Fury" überarbeitet wurde, merkt man dem Spielablauf an: Die Plüsch-Fighter steuern sich deutlich flüssiger und reagieren im Gegensatz zu den Sega-Versionen ("Brutal") ohne Zögern auf Euren Knopfdruck. Die unübersichtliche Arena, in der Ihr hinter Papierwänden kämpft und dabei nur Eure Schatten seht, wurde in ein konventionelles Wohnzimmer verwandelt. Ein paar Programmier-Patzer haben sich dennoch auf das Modul geschmuggelt: So beeinträchtigen die unge-naue Kollisionsabfrage und das monotone Kampfverhalten der Gegner den Spielspaß. *oe*



HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	68 %

Die technisch überarbeitete Umsetzung des Mega-Drive-Prüglers um wilde Kung-Fu-Tiere bietet einen Hauch mehr Spielbarkeit.

Entwickler: Zeppelin Games • **Programmierung**: Ian Copeland • **Grafik:** David Taylor
Sound: Tim Haywood

Sink or Swim



Auf dem Mega Drive heißt dasselbe Spiel "S.S. Lucifer"

SN In der MAN!AC 11/93 haben wir das Codemasters-Spiel "S.S. Lucifer" fürs Mega Drive getestet – die Super-Nintendo-Fassung ist nun bei Titus gelandet. Allerdings hat sich spielerisch, optisch und akustisch kaum etwas geändert.

Ihr knobelt Euch durch ein paar Dutzend scrollende Jump'n'Run-Levels (sind als Räume eines großen Vergnügungsdampfers angelegt) und führt die hilflosen Passagiere in die Freiheit. Dazu legt Ihr Schalter um, achtet auf Förderbänder, sprengt Hindernisse aus dem Weg und setzt Rettungsboote ab. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, wird netterweise ein Paßwort gereicht.

Viel mehr läßt sich über das kreuzbrave Tüftel-Modul nicht sagen. Die Programmierer ließen sich dezent von "Lemmings" inspirieren, können dem Kult-Titel aber nicht das Wasser reichen. Die 4-MBit-Cartridge ist in jeder Beziehung unspektakulär und bieder, sprich: sie ist ganz gewaltig überteuert. Als Midprize-Modul könnten Knobelfeaks zugreifen, so wird "Sink or Swim" im mächtigen Spieleangebot untergehen. *mg*



HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	44 %
SOUND	37 %
SPIELSPASS	52 %

Neuer Name, gleiches Spiel: Unauffälliges Knobel-Jump'n'Run ohne frische Ideen oder Überraschungen.

Entwickler: ASCII, Japan

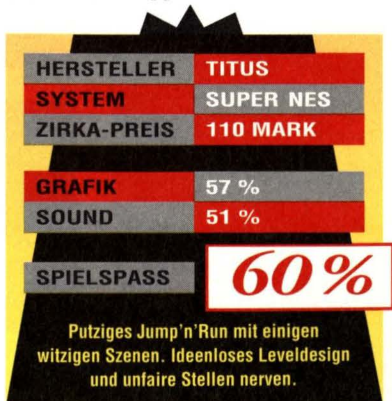
Ardy Lightfoot



Ardy kämpf vor netten Hintergründen gegen putzige Feinde

SN Dieses Risiko hätte Ardy nicht eingehen sollen: Nachdem er bei einem Spaziergang eine Steintafel mit geheimnisvoller Inschrift gefunden hat, macht er sich zusammen mit seinem Freund Pec auf die Suche nach den sieben versteckten Teilen des Regenbogens. Das leichtfüßige Jump'n'Run-Männchen hat Pec (enger Verwandter von Nintendos Kirby) immer im Schlepptau und wirft ihn auf seine Gegner. Ardy selbst kann sich nicht verteidigen, dafür aber regungslos hinter seinem Umhang verschwinden. Außerdem schiebt und zieht der Held Gegenstände, um die Spielstufen zu durchqueren. Extras sind in Schatztruhen versteckt und reichen von Zaubertrank über Bombe und Schlüssel bis zum Extra-Ardy.

Trotz durchschnittlicher Grafik und einfachem Level-Design hat mir "Ardy" dank putziger Sprites und niedlichem Hauptdarsteller einigen Spaß bereitet. Leider müßt Ihr Euch auf viele unfaire Stellen und einen ausgewachsenen Schwierigkeitsgrad gefaßt machen – Vor allem, wenn Ihr nach der ersten Feindberührung Euren Partner verloren habt. *ak*



HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	57 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	60 %

Putziges Jump'n'Run mit einigen witzigen Szenen. Ideenloses Leveldesign und unfaire Stellen nerven.

Ristar


Ristars Weg führt auch durch musikalische Levels voller Noten und Tasten


Nachdem der bissige Hai seine Niederlage eingesehen hat, steckt er beleidigt den Kopf in den Sand.

Alter schützt vor Torheit nicht: Der Greis will unserem Helden ans Leder. Ristar hat dafür nur ein Lächeln übrig.

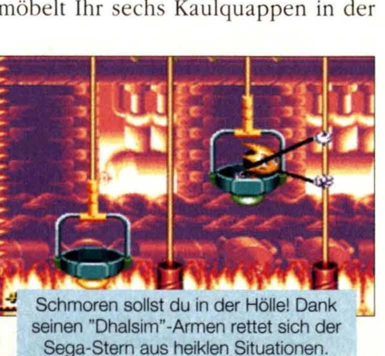
Daß sich die Programmierer das Spiel zu Herzen genommen haben, sieht man nicht nur am abwechslungsreichen Levelaufbau, sondern auch an der Musikuntermalung. Das Soundmenü ist als Konzertsaal gestaltet, in dem ein Vogel den Dirigenten-Job übernimmt. Spielt Ihr die Melodie "Theme of Kaiser Greedy Game" ab, baut es das Federvieh vom Sockel.



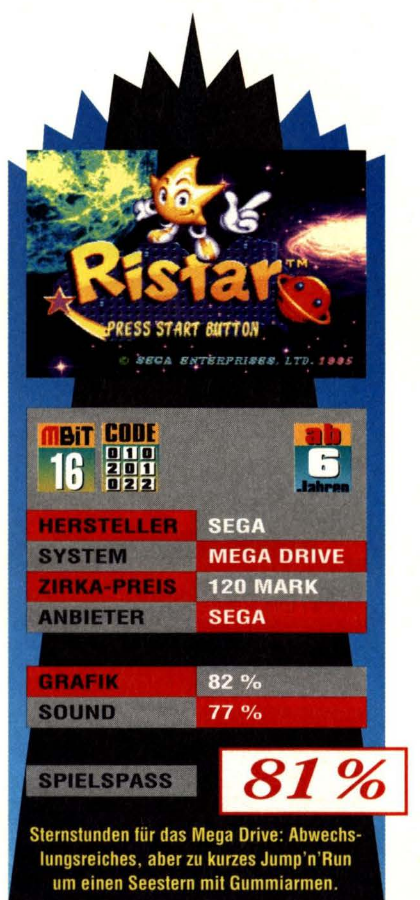
Überfall im Weltall! Der intergalaktische Terrorist Greedy und seine Space-Schufte haben sich als Hauptquartier eine ganze Planetenkette ausgesucht. Die Eroberung der sechs bewohnten Welten verläuft ohne große Gegenwehr, lediglich ein kleines Detail übersieht der Pseudo-Diktator auf seinem Siegeszug – den Sega-Helden "Ristar"! Die neueste Jump'n'Run-Züchtung aus den Labors der Sonic-Programmierer ist ein Held der bizarren Art. Der sternköpfige Retter verfügt über die Fähigkeit, seine Arme über einen Viertel des Bildschirmes und in acht verschiedene Richtungen zu dehnen. Dementsprechend unorthodox sind seine Fähigkeiten: Heimtückische Weltraum-Bazillen, Kosmos-Wandalen und unfreundliches Space-Gesindel packt er mit seinen Gummi-Armen und torpediert sie mit einer saftigen Kopfnuß. Mit der gleichen Technik fällt er Bäume oder zerbröselt brüchige Mauern. Dank seinen XL-Extremitäten kraxelt er an Wänden empor, rast mit einer Seilwinde durch eine Feuerhölle, schwingt sich im verwunschenen Wald von Ast zu Ast, hangelt über gähnende Abgründe und schwimmt geschickt durch verwinkelte Unterwasserwelten. Trifft die gezackte Pac-Man-Variante auf einen "Sternengriff", eine energiegeladene Fahnenstange, beamt er sich in einen Bonuslevel oder düst kurzzeitig im Über-Sonic-Tempo. In bestimmten Abschnitten muß Ristar auch Mini-Rätsel knacken. Auf dem Feuerplaneten vermöbelt Ihr sechs Kaulquappen in der richtigen Reihenfolge und auf einer musikverrückten Variante der Erde lotst ihr eine "Klavier" durch feindüberfülltes Land. Als Belohnung für besonders komplizierte Levelteile winken Extraleben und Energieherzen, die auch in versteckten Räumen zu finden sind.

A STAR IS BORN • Ristar habe ich von der ersten Minute an ins Herz geschlossen. Das gewitzte Kometenmännchen versprüht weitaus mehr Charme als sein Firmenkollege Sonic. Der sympathische Newcomer ist zwar zu Fuß nicht so schnell wie der Turbo-Igel, macht dieses Manko aber mit den zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten seiner Arme wieder wett. Die eigenwillige Steuerung benötigt aber etwas Übung. Auch für's leibliche Wohl von Aug und Ohr hat Sega gesorgt. Wunderschöne Panoramen mit Parallax-Einlagen harmonieren mit dem fröhlichen Soundtrack. Schade, daß bereits nach 21 nicht besonders langen, dafür äußerst abwechslungsreichen, Levels Schluß ist. Wer von "Doom" Angstzustände kriegt und bei "Mortal Kombat" in Angstschweiß ausbricht, für den besitzt der putzige Ristar das momentan beste Gegenmittel.


Ristar hangelt sich problemlos an Wänden hoch. Die Stalaktiten links im Bild dienen dem Helden als horizontale Reckstange.


Schmoren sollst du in der Hölle! Dank seinen "Dhalsim"-Armen rettet sich der Sega-Stern aus heiklen Situationen.


Deep Star Six: Auf dem Meeresgrund trifft Ristar auf biomutierte Seepferdchen und absonderliche Krakenwesen.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	82 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	81 %

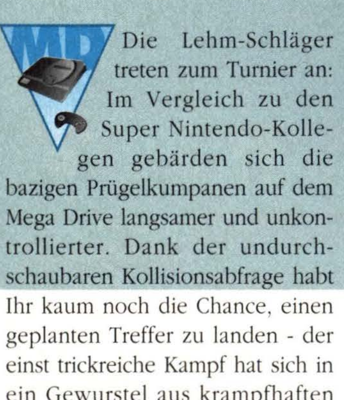
Sternstunden für das Mega Drive: Abwechslungsreiches, aber zu kurzes Jump'n'Run um einen Seestern mit Gummiarmen.

Entwickler: Merit Studios, GB

Micro Machines

Auf dem Mega Drive wird bereits die Fortsetzung gespielt, Super-Nintendo-Eigner bekommen ihre Umsetzung mit gut einjähriger Verspätung. Spielerisch hat sich gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ein bis vier Spieler besteigen Rennwagen, Motorboot und eine Handvoll andere Vehikel, um bei mehreren Dutzend Rundkursrennen den schnellsten Fahrer zu ermitteln. Gas- und Bremspedal sind Eure einzigen "Waffen", das Geschehen wird stets aus der Vogelperspektive gezeigt. Der Charme der Primitiv-Raserei hat im Lauf der Zeit etwas gelitten, katastrophal unterentwickelte Grafik- und Sound-Eigenschaften trüben zudem die Spielfreude. An Fahrt gewinnt "Micro Machines" allerdings im Mehr-Spieler-Modus. Wenn Ihr zu dritt oder zu viert um die Wette düst, werden spielerische Mängel geschickt in den Hintergrund gegröhlt. *mg*


Der erste Kurs führt Euch quer über den Frühstückstisch



Entwickler: Interplay

Clayfighter

Die Lehm-Schläger treten zum Turnier an: Im Vergleich zu den Super Nintendo-Kollegen gebärden sich die bazigen Prügelkumpanen auf dem Mega Drive langsamer und unkontrollierter. Dank der undurchschaubaren Kollisionsabfrage habt Ihr kaum noch die Chance, einen geplanten Treffer zu landen - der einst trickreiche Kampf hat sich in ein Gewurstel aus krampfhaften Dauerfeuer und hektischem Umhergehüpfe verwandelt. Auch die Steuerung läßt zu wünschen übrig: Daß das Spiel 6-Button-Pads unterstützt ist zwar lobenswert, daß Ihr jedoch mit dem normalen Controller nur noch drei Schläge ausführen könnt, läßt auf eine lieblose Schnellschuß-Umsetzung schließen. So müßt Ihr vor jedem Kampf eine spezielle Tastenbelegung im Options-Menü einstellen, um später Spezialschläge auszuführen. An der putzigen Grafik und am Sound hat sich nichts verändert - lediglich die Ankündigung der Kämpfer klingt etwas rauher.



Immer feste druff: Stures Reinhaun führt zum Sieg.



Entwicklung: Bits Corporation

Itchy & Scratchy

Der "Katz und Maus"-Klassiker "Tom und Jerry" hat auf die Cartoonisten-Gemeinde bis heute einen starken Einfluß: "Itchy und Scratchy" sind zwei tierische Verwandte der "Simpsons" und wurden wie diese von Matt Groening erfunden.

SN

Das natürliche Feindesduo erinnert an "Tom und Jerry", ist jedoch in der Wahl der Waffen noch weniger zimperlich: In unterschiedlichen Geschichtsepochen verpassen sich "Itchy & Scratchy" aggressionsgeladene Holzhammernarkosen, zerstückeln sich oder bombardieren den anderen mit gefundenen Extras: Felsbrocken und Flammenpfeile sind besonders verheerend. Ihr übernehmt in dem Fiasko die Rolle der Maus: In den horizontal scrollenden Leveln müßt Ihr außer Eurer Energieanzeige und der dreisten Miezekatze noch zahlreiche Fallen, wie Minivulkane oder Blechkameraden mit Morgenstern im Auge behalten. Habt Ihr Scratchy kaltgestellt, taucht er im nächsten Level wieder auf: Der Kleinkrieg beginnt von vorne.



Mittelalterliches Gemetzel: Die Rüstungen im Hintergrund verpassen Euch mit dem Morgenstern Denkzettel.

MBiT 8 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	32 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	35 %

Ein unausgegorenes Spielprinzip und die schlampige technische Ausführung ersticken jeglichen Spielspaß im Keim.

HAMMERHART • Der arme Itchy ist gelähmt: Weder kann er in die Hocke gehen, noch aus dem Sprung heraus angreifen. Glücklicherweise ist auch der Kater nicht besonders fit: Er rennt Euch ständig unter den Hammer und prügelt wahllos in alle Himmelsrichtungen. Dafür erledigen Euch aufgrund der trägen Steuerung und Blindsprünge die Fallen. Außerdem wird Eure Reaktionsfähigkeit durch die schrille Musik quasi neutralisiert. So registriert Ihr die fantasielosen Grafiken wenigstens nicht mehr.

Entwickler: Saban, J • **Director:** H. Ishikawa • **Programmierung:** I. Shadow • **Grafik:** E. Koyama • **Sound:** P.E. Young

Power Rangers

Die japanischen "Real"-Film-Serien (Ultraman, Mask Rider etc.) sind bei uns bis auf wenige Ausnahmen nicht zu sehen. Kein Wunder: Die Billigproduktionen leben von lächerlichen Spezialeffekten, überrissenen Akrobatikeinlagen und vielen Latexmonstrositäten.

MD

Manische Frühaufsteher und RTL-Fetischisten sind über die ultratrashigen "Power Rangers" bestens informiert. Die fünf Super-Teenager aus Neuseeland morphen sich mit Hilfe japanischer Tricktechnik Marke "**Vindicator**" über das globale TV-Netz. Nun haben sie auch die Grenze zum Videospielland überschritten. Das muntere Quintett entschied sich dabei für's überladene Prügelgenre. Mit je einem Schlag und Tritt drescht Ihr auf häßliche Latexungeheuer und Godzilla-Imitate ein und holt gelegentlich einen der drei "Mega-Morph-Moves" aus dem Rucksack. Teilt ihr in der ersten Runde noch selbst Eure Schläge aus, besteigt Ihr im zweiten Durchgang den Megazord, einen haushohen Battlemech, um gegen die XL-Versionen der besiegten Kontrahenten anzutreten. Als Belohnung gesellt sich nach ein paar Kämpfen der sechste, ein grüner Power Ranger samt seines Megazord-Pendanten Dragonzord, zu Eurer motivierten Teenie-Truppe. Nach jedem Sieg spinnen holprig animierte Zwischenspänne die Story weiter.



Nach einem gewonnen Kampf, lenkt Ihr in der zweiten Runde Megazord oder den feuerspeienden Dragonzord.

MBiT 12 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	BANDAI
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	45 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	31 %

Liebloser Street-Fighter-Abklatsch mit den Samstag-Morgen-Helden. Für Prügel-Könner ein wahrgewordener Alptraum.

ULTRAMANS FLUCH • Die kosmetisch fehlgeleiteten Super-Teenager prügeln sich in vier Animationsphasen durch billige Kulissen – in dieser Beziehung wird die Umsetzung dem TV-Vorbild gerecht. Die Helden unterscheiden sich nur durch ihre Farbe und die Special-Moves. Kampftechnik ist ein Fremdwort: Habt Ihr den Bogen 'raus (dauert bei zwei Schlagvarianten nicht lange) legt Ihr Euren Gegenüber ohne Energieverlust auf die Matte. Nach 15 Minuten quält sich dann der lieblose Abspann über die Mattscheibe.

Entwickler: Blue Sky Software

Desert Demolition

MD

Roadrunner und sein glückloser Erzfeind Kojote fegen wieder durch die Gluthitze der Sahara, um sich endlose Schlachten zu liefern. Beschränkte sich die Super-NES-Umsetzung des Cartoon-Klassikers auf die Kontrolle des keßen Piepmatz, wählt Ihr im Spielmenü der Mega-Drive-Version zwischen beiden Flitzern. Anschließend wird Euch per Karte eine Spielübersicht und der aktuelle Level angezeigt.

In der Rolle des Roadrunners befindet Ihr Euch stets auf der Flucht. Berührt Ihr den Kojoten oder eine seiner niederträchtigen Fallen, müßt Ihr Federn lassen: Der Lebensvorrat wird angebrochen und die nächste Kojotennemesis in die Wüste entlassen. Um den gierigen Klauen des schlaksigen Wolfes zu entrinnen, beschränkt sich "Beep Beep" auf hohe Geschwindigkeit: Bei ausreichender Anlaufstrecke spurtet Ihr mit steigender Geschwindigkeit dem Levelausgang entgegen. Um rapider auf Touren zu kommen, hüpft Ihr auf die nächste Trampolin-Feder.

Als Kojote geht Ihr auf Roadrunnerjagd: Per Knopfdruck zischt Ihr hinter dem schmackhaften Federvieh her, weicht Euren eigenen Fallen aus oder vollbringt andere akrobatische Höchstleistungen. Um dem Jagdduo das Leben zu vermiesen, malträtiert "Desert Demolition" mit einer Zeitbegrenzung: Habt Ihr Euren schlaksigen Feind nicht innerhalb der vorgeschriebenen Begrenzung ausgestochen, beginnt das Fiasko von neuem.

Die klassische Jagd in vollem Gange: Im Gegensatz zur TV-Serie hat Mr. Kojote in "Desert Demolition" endlich die Chance, den dreisten Bratvogel einzufangen.

Die meisten europäischen Kids halten den Roadrunner für eine Phantasiegestalt. Die Kinder im US-Staat Arizona wissen es besser: Der muntere Piepmatz existiert tatsächlich. Der elstergroße und flugfaule Vogel fegt mit wahnwitziger Geschwindigkeit über die Highways und durch die Sonora. Bei den Touristen erfreut er sich wegen seines putzigen Äußeren großer Beliebtheit.

WÜSTENFLITZER • Außer der Jagd auf den Roadrunner hat das Modul kaum spielerische Finessen zu bieten: Beinhaltet das Spiel mit dem Kojoten noch einige unverwüstliche Elemente des konventionellen Jump'n'Runs, beschränkt sich der Road Runner auf stupide Raserei. Mit irrwitziger Geschwindigkeit fegt der Wüstenvogel desinteressiert über sämtliche Hindernisse hinweg. Den gelegentlich antrudelnden Kojoten beachtet er dabei kaum. Geht er dem Räuber ausnahmsweise auf den Leim, war die Situation unausweichlich. Der Versuch, ein konservatives Jump'n'Run-Leveldesign mit der Geschwindigkeit eines Sonic zu kombinieren, versinkt von Anfang an im Treibsand. Der Spielanreiz liegt im witzigen Cartoon-Flair des Titels: Liebe zum Detail und die gekonnt umgesetzten Maschinerien des Kojoten sorgen für Innovation und ausgelassene Stimmung.



Als Roadrunner düst Ihr auf der Flucht vor dem Kojoten dem Levelausgang (Bild rechts) entgegen. Höher gelegene Levelsektion erreicht Ihr mittels gefederter Stoßdämpfer (Bild links) oder viel Anlauf und einem weiten Sprung.



Um den Vogel zu fangen, setzt der Kojote auf moderne Technik: Schwenkbare Mörser und überdimensionierte Feuerwerkskörper bringen Euch schneller ans Ziel. Ist Euer Mittagstisch gesichert, spendiert man Euch Punkte und einen Zeitbonus für die nächste Jagd.



MBiT 12 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	64 %

Optisch hochkarätiges Cartoon-Jump'n'Run mit amüsanten Einfällen, aber wenig Abwechslung.

Produzent: John Skruch • **Programmierung:** Trevor Raynsford • **Grafik:** James Harthorn, Colin Jackson • **Sound:** Pat Phelan, Neil Biggin

Zool 2

Unauffällig: Bei der Bonusjagd durch ein knallbuntes Extra-Chaos stolpert Zool über so manchen Winz-Gegner.

JAGUAR Sein Raubkatzendebüt feiert der intergalaktische Ninja zusammen mit seiner betörenden Freundin Zooz. Bevor Ihr Euch in die bonusüberhäuften Levels stürzt, wählt Ihr zwischen den wackeren Ameisen-Partnern Euren Wunschstreiter. Danach ist kein Extra vor den gierigen Tierchen sicher: Erst wenn Ihr nach halsbrecherischen Rutscheskapaden und schwindelerregenden Kletterpartien 99 Prozent der Bonusgegenstände eingesackt habt, könnt Ihr den horizontal scrollenden Level verlassen. Entdeckt Ihr zwischen den Extras einen Gegner, wird er mit Zools Bonbons beworfen oder von Zoozs Peitsche erledigt. Joypad-Tüftler tauschen das Monsterleben mit einer eigens ausgeknobelten Spezialattacke gegen ein Extra.

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6946043



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	60 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	55 %

Abenteuer mit der intergalaktischen Ninja-Ameise: Zool durchstöbert mit Freundin Zooz bonbonfarbenen Extraberge.

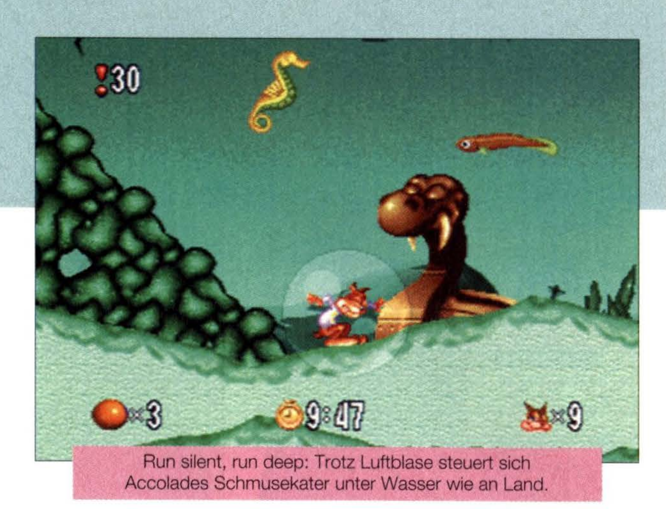


DRAHTIG • Seit seinem ersten Abenteuer hat Zool einen Zahn zugelegt. Spielerisch wurde leider abgespeckt: Inmitten von Extrabergen verwandeln gigantische Level und winzige Gegner das Spielfeld in ein kunterbuntes Durcheinander. Sorgt das Extrasammeln in anderen Jump'n'Runs für Motivationsschübe, erreichen die bonusüberladenen Zool-Level das Gegenteil: Die grell gefärbten Steinchen sorgen schnell für Langeweile und lassen Gegnersprites schwer erkennen. Zu oft kollidiert Ihr ohne Reaktionschance mit einem feindlichen Winzling. Habt Ihr die wahllos zusammengewürfelten 99 Prozent an Extras endlich eingesammelt, werdet Ihr in den nächsten eintönigen Level katapultiert. Trotz besserer Steuerung steht Zool wegen Überkomplexität einen Hauch hinter Bubsy zurück. Weniger ist eben manchmal mehr.

Produzent: Faran Thomason • **Programmierung:** Andrew Seed • **Grafik:** David Severn, Steve Noake • **Sound:** Alastair Lindsey, Kevin Saville • **Design:** Jody Cobb

Bubsy

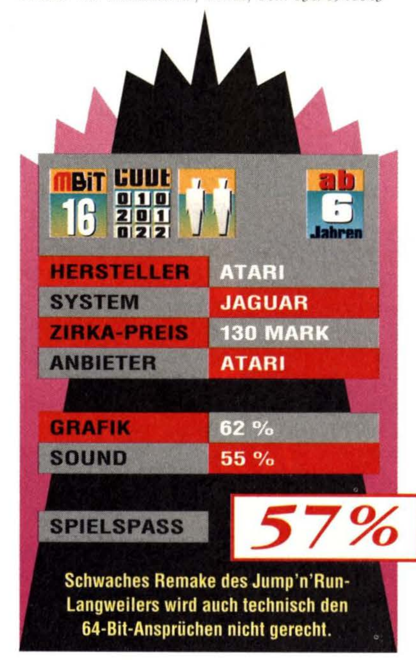
Fractured Furry Tales



Run silent, run deep: Trotz Luftblase steuert sich Accolades Schmusekater unter Wasser wie an Land.

JAGUAR Nach pelzigen Schlachten mit außerirdischen Wollknäueln und wildgewordenen Schweinen stürzt sich Cartoon-Luchs Bubsy in märchenhafte Abenteuer: Als kinderfreundliche Raubkatze will Bubsy für Ordnung in der Märchenwelt sorgen. Der possierliche Kater wuselt durch fünf Welten zu je drei horizontal scrollenden Leveln: Mit konventionellen Jump'n'Run-Waffen macht Ihr Alices Wunderland, ein Wespennest, die Welt von 1.000 und einer Nacht sowie das berüchtigte Hexenhaus unsicher. Außer dem gemeinen Kopfsprung und einem halsbrecherischen Tempo beherrscht Bubsy den Gleitflug: Nach einem beherzten Sprung segelt er mit ausgebreiteten Armen über verdutzte Gegner hinweg und sammelt souverän Extras.

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6946043



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	62 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	57 %

Schwaches Remake des Jump'n'Run-Langweilers wird auch technisch den 64-Bit-Ansprüchen nicht gerecht.



FLAUSCHIG • Meine Begeisterung kannte keine Grenzen, als ich die nächste lasche 16-Bit-Umsetzung für Ataris 64-Bitter auspackte. Zwar ist "Fractured Furry Tales" eine Jaguar-Eigenentwicklung, doch die versprochene 64-Bit-Qualität läßt sich Bubsy nicht anmerken. Stattdessen blieb der Pelzball seinem zwiespältigen Stil treu: Umfangreiche Level, versteckte Extras und eine abwechslungsreiche Gegnerschar versprechen den Freunden traditioneller Jump'n'Runs vergnügliche Stunden. Doch anstatt die Zähne zu zeigen, geleitet Euch Bubsy durch fünf dröge Welten optischer Einfallslosigkeit. Auf der Suche nach langweiligen Standardextras streunt Ihr durch lähmend geradlinige Level und schliddert unausweichlich in einen Gegner nach dem anderen. Fazit: Der Luchs bekommt dem Jaguar schlecht.

Entwickler: Atari

Kasumi Ninja



Dem Jaguar-Fan schmerzt das Herz: Das ultrablutige "Kasumi Ninja" entpuppt sich als spielerischer Blindgänger.

JAGUAR

Wieder rotten sich verwegene Prügel-Exoten zu einem Turnier zusammen, um einem fiesen Oberdämon das Haupt einzuschlagen. Dabei bedient sich "Kasumi Ninja" einem merkwürdigen Charakter-Auswahl-Modus: Zu Beginn wählt Ihr in einem 3D-Verlies einen von zwei Ninja aus. Erst wenn Ihr Euren Gegner auf die Matte gelegt habt, dürft Ihr in seine Rolle schlüpfen. Die Schlagpalette beschränkt sich auf je eine Kick- und Faust-Attacke, mit C kombiniert Ihr Special-Moves. Am Ende eines Kampfes wird von Euch ein zünftiger Fatality-Move erwartet. Via Zahlencode könnt Ihr den ständigen Blutstrom drosseln, damit minderjährige Mitspieler ihre geistige Gesundheit behalten – Atari sozial.

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6946043

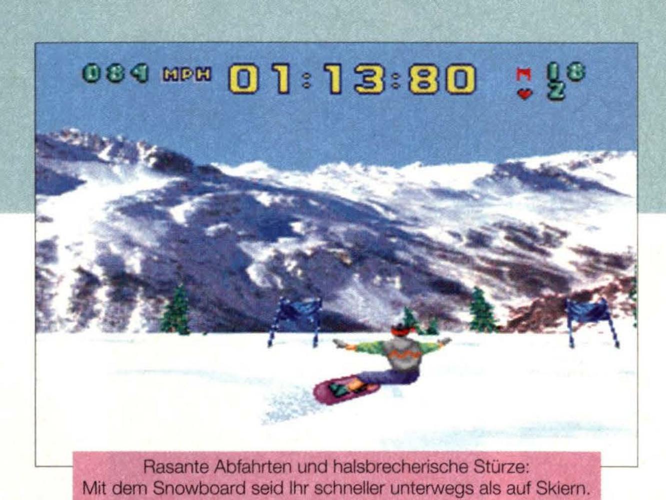




BLUTRAUSCH • Ataris langerwartete Vorzeige-Klopperei erweist sich nach wenigen Minuten als holpriges "Mortal Kombat"-Imitat. Während die Kasumi-Recken das Blut gleich literweise über den Bildschirm verspritzen, kocht die Animation auf Sparflamme. Die Bewegungsabläufe hätten höchstens zu NES-Zeiten noch für Aufsehen gesorgt. Die peinlich animierten Sprites hampeln vor spärlich ausgestatteter Kulisse. Sowohl die Kollisionsabfrage, wie auch die Steuerung stellt sich gegen Euren Helden. Plazierte Treffer sind Glückssache. Eure Kontrahenten kennen alle Special-Moves und Fatalities und machen heftig davon Gebrauch – Euch verrät die Anleitung aber nix. Hoffentlich sind die kommenden Jaguar-Prügeleien ("Fight for Life", "Primal Rage", "Double Dragon 5") etwas gehaltvoller als dieser Abklatsch.

Programmierung: Olivier Richez, Philippe Olive, Dragan Nestoroski • **Grafik:** Philippe Tesson, Constantin Maschas • **Sound:** Teque London

Val d'Isère

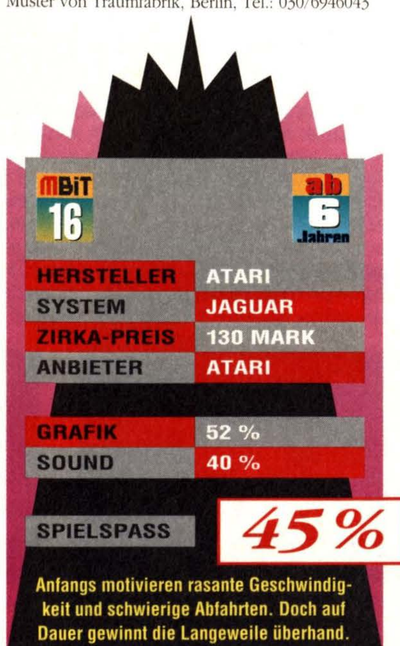


Rasante Abfahrten und halsbrecherische Stürze: Mit dem Snowboard seid Ihr schneller unterwegs als auf Skiern.

JAGUAR

Das französische Skigebiet Val d'Isère ist Wallfahrtsort der europäischen Wintersport-Fans – und auch Jaguar-Besitzer statten dem verschneiten Städtchen einen Besuch ab. In der Umsetzung des Super-Nintendo-Moduls steigt Ihr wahlweise auf zwei Skier oder ein Snowboard. Gelingt es Euch, Slalom, Riesenslalom oder Abfahrt in einer schnellen Zeit zu absolvieren, geht's auf einer neuen Piste weiter. Rutscht Ihr an einem Tor vorbei, beschert Euch das Reglement Strafpunkt, knallt Ihr gegen einen Baum, legt sich der Sportler auf die Nase. Hindernisse stehen aber nicht nur an der Pistenbegrenzung: Wer Baumstümpfe oder kahle Felsstellen übersieht, segelt dem Gipsbein entgegen.

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6946043





HALS & BEINBRUCH • "Val D'Isere" als Zugabe zu einem Olympiade-Spiel – gerne. Als Vollpreismodul – Nein Danke! Genau wie auf dem Super Nintendo (MAN!AC 12/94) liegt der einzige Reiz des Abfahrts-Spektakels in der rasend schnellen Grafik. Auf dem Jaguar sieht sie sogar noch deutlich besser aus, als auf Nintendos 16-Bit-Kiste. Auf dem Snowboard fühlt Ihr förmlich, wie Euch der Pulverschnee um die Ohren weht. Wer nah genug am Bildschirm sitzt, dem kann angesichts des dauernden Rauf und Runter sogar schlecht werden. Trotz der grafischen Eleganz und kniffig gesteckter Slalom-Stangen werdet Ihr "Val d'Isere" schon nach einigen Stunden nichts mehr abgewinnen können. Nur absolute Wintersport-Fans und Snowboard-Rowdies sollten Probe spielen.

Entwickler: Titus, Frankreich

Chaos Control







Abgeschossene Aliens werden lediglich in Rauchwolken gehüllt und behalten ihren Kurs bei (Bild ganz oben). Schade, richtige Live-Video-Explosionen gibt's nicht.



Die Endgegner sehen toll aus, verhalten sich jedoch völlig passiv und müssen nur ein paar Mal getroffen werden, ehe sie ohne besondere Explosion verschwinden.

Die Zeichentrick-Szenen sind nicht so aufwendig wie die Computergrafiken, sehen aber dennoch schick aus. Die Heldin heißt Jessica Darkbill; sie startet das Abenteuer als Lieutenant, wird aber schon bald zum Major befördert.

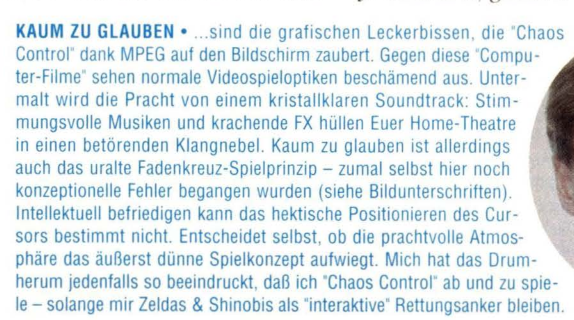






CD-I

Neben dem sensationellen Interactive Movie "Burn: Cycle" (mittlerweile in einer komplett eingedeutschten Version für Mai angekündigt) sorgte Infogrames' "Chaos Control" im Vorfeld für CDi-Wirbel – Die überraschten Messe-Besucher auf der "Computer '94" konnten am MAN!AC-Stand kaum die Frage formulieren, auf welchem System das gezeigte Spiel denn laufe.
Jetzt ist es endlich soweit: Das MPEG-getunte Action-Inferno lädt exklusiv auf Philips CDi-Systemen. Spielerisch müßt Ihr bei der Science-fiction-Schlacht wenig beachten. Ihr steuert ein Fadenkreuz und schießt auf alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Zertrümmert Ihr die Angreifer nicht rechtzeitig, krachen Sie gegen Eure Windschutzscheibe oder legen einen Laser-Flächenbrand. Dies dürfte Eurer Energiereserve nicht besonders gut munden.
Der Sternenkrieg ist in mehrere Kapitel unterteilt, die jeweils andere "Spielfilme", sprich: Grafik abspulen. Eure Flugroute ist natürlich vorgegeben, Richtungskorrekturen sind bei den linearen Szenen nicht erlaubt. Die Computer-Trickfilme führen Euch in eine nebelgeschwängerte Großstadt des nächsten Jahrtausends, gestatten einen Flug durch das Innere eines Mikrochips, bringen Euch eine futuristische Raumstation näher und präsentieren Hunderte von insektenähnlichen Aliens in ihren fantastischen Ufos. Zwischen den Levels wird im **Zeichentrickstil** die Story erzählt: Die Stärke ist am Mächtigsten allein!



KAUM ZU GLAUBEN • ...sind die grafischen Leckerbissen, die "Chaos Control" dank MPEG auf den Bildschirm zaubert. Gegen diese "Computer-Filme" sehen normale Videospieloptiken beschämend aus. Untermalt wird die Pracht von einem kristallklaren Soundtrack: Stimmungsvolle Musiken und krachende FX hüllen Euer Home-Theatre in einen betörenden Klangnebel. Kaum zu glauben ist allerdings auch das uralte Fadenkreuz-Spielprinzip – zumal selbst hier noch konzeptionelle Fehler begangen wurden (siehe Bildunterschriften). Intellektuell befriedigen kann das hektische Positionieren des Cursors bestimmt nicht. Entscheidet selbst, ob die prachtvolle Atmosphäre das äußerst dünne Spielkonzept aufwiegt. Mich hat das Drumherum jedenfalls so beeindruckt, daß ich "Chaos Control" ab und zu spiele – solange mir Zeldas & Shinobis als "interaktive" Rettungsanker bleiben.



HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	84 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	43 %

Technisch perfektes Laser-Inferno mit bombastischer MPEG-Grafik und donnerndem Sound. Spielerisch simpel & öde.



Auch wenn Intro und Zwischensequenzen via Cartoon-Optik präsentiert werden, mischen sich Computergrafiken...



...immer wieder dazwischen. Oben seht Ihr die Aliens, wie Sie feierlich die Vernichtung der Menschheit zelebrieren.



Produzent: Kelly Jones • Design: Kelly Jones, Steve Cowan

Earth Command

CD-I

Die Weltmächte übergeben die planetare Kontrolle an die Eye 1, ein hochentwickeltes Überwachungsraumschiff, das unter Eurem Kommando im Orbit kreist. Dort steuert Ihr in aller Gemütsruhe über eine Karte die Geschicke der Welt, während Eure Agenten inmitten des globalen Chaos Euren Nachrichtendienst auf den neuesten Stand bringen. Um auf die jüngsten Katastrophen zu reagieren, selektiert Ihr auf Global-, Kontinental- und Länderebene unterschiedliche Parameter: Ihr bestimmt via Menü die Aufteilung des internationalen Finanzhaushaltes, Gesetze, Handel, Lebensstil und Steuern. Zur Übersicht der Folgen seht Ihr die Entwicklungskurven ein oder klickt Euch durch den alltäglichen Nachrichtenwust.

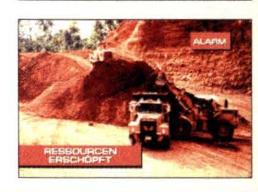
ab 12 Jahren

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CD-I
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	56 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	49 %

Simples Strategiespiel mit mangelhaften Full-Motion-Sequenzen und verbal kommentierten Informationsschnipseln.

Die Agenten Eures weltumspannenden Informationsnetzes versorgen Euch fleißig mit aktuellen Meldungen.





EUROPA
SEUCHE

Seuchenausbruch in Indien: Wir raten zum Anheben der Entwicklungshilfe.



DIKTATORISCH • Der moralische Wert des Spieles ist fragwürdig: Nach pauschalen Entscheidungen werden per Knopfdruck Millionen Menschen in Armut und Verderben gestürzt. Auch die fehlende Speichermöglichkeit und ein langweiliger Spielablauf frustrieren: Mehr als die gelegentliche Parameterveränderung und Nachrichten im Standbild-Format bietet "Earth Command" nicht. Wegen fehlender Digital-Video-Unterstützung macht sich die Weltherrschaft auch optisch recht trostlos.

Entwickler: Nintendo

Tetris & Dr. Mario

SN

IT'S A MAN!AC

Grübel-Klassiker im Doppelpack: Was mit "Super Mario All Stars" begann, führt Nintendo mit "Tetris & Dr. Mario" fort. Aufgepeppelte Musikstücke und bunte Grafik sollen der Videospielgemeinde die Hits der letzten Generation wieder ans Herz legen. Alleine oder zu zweit tretet Ihr an, um Bauklotze zu stapeln oder gehässige Bakterien mit Pillen zu bekämpfen. Wenn Euch kein menschlicher Gegner mehr das Wasser reicht, könnt Ihr auch den Computer fertigmachen. Neu ist das "Mixed Match": Zwei Spieler müssen je zwei "Tetris"-Missionen und eine Bazillen-Attacke stehen. Wer als erstes seine drei Aufgaben erledigt hat, ist der Sieger: Also ran an's Joypad, bis das Gehirn qualmt.

MBiT 8 · ab 6 Jahren

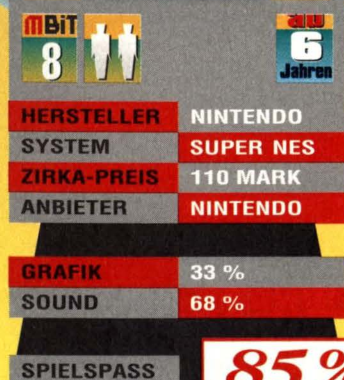
HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	33 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	85 %

Gemischtes Doppel: Knackige Kombination aus den überarbeiteten Videospiel-Klassikern.

Während "Tetris" Kassenschlager und Kaufargument für den Game Boy wurde, hielt sich "Dr. Mario" zurück: Es heimste zwar durchwegs gute Kritiken ein, stand aber als "Nachmache" immer im Schatten seines Vorbildes.



Wer im "Mixed Match" zuerst seine drei Aufgaben bewältigt hat, ist der Sieger.



FLASHBACK • Kaum zu glauben, daß die Klassiker immer noch Spaß machen: Nach zwei Jahren Entziehungskur schlägt das Knobel-Fieber wieder zu. Der Zahn der Zeit nagt nur wenig am Spielprinzip, auch wenn die japanischen "Tetris"-Versionen "Flash" und "Battle Gaiden" mehr Tüftelvarianten bieten. Dafür gefällt das "Mixed Match": Die Kombination lockt auch "Tetris"-Leichen wieder ans Joypad. Habt Ihr noch keines der beiden Spiele, solltet Ihr unbedingt zugreifen.

GENERAT

Kirk ist out, Picard ist in? Falsch! Im neuen Star-Trek-Kinohit kittet Paramount Pictures die beiden Enterprise-Väter zusammen. MAN!AC informiert Euch über das Filmereignis und die erfolgreichste Science-fiction-Serie aller Zeiten.



Alter schützt vor Schönheit nicht: (Mittlerweile) Captain Zulu (George Takei), Kommunikationsoffizier Lieutenant Uhura (Nichelle Nichols), Technischer Offizier und Berufsschotte Scotty (James Doohan), Steuermann Lieutenant Chekoff (Walter Koenig), Schiffsarzt und Dauernörgler Doctor Lenard McCoy (DeForest Kelley), Captain (kurzfristig sogar Admiral) James Tiberius Kirk (William Shatner), Wissenschaftsoffizier und inoffizieller Serienstar Captain Spock (Leonard Nimoy).

WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE

Dieser Spruch hallt seit 1966 durch den Weltraum, doch der Star-Trek-Kult begann erst 1979, als das erste von sechs Kinoabenteuern seine Premiere feierte. Statt auf TV-Rauferein mit allerlei Plüschmonstern zu setzen, kam Paramount dem hohen Alter der Darsteller mit komplexen Drehbüchern und innovativen Special-Effects entgegen.
Eines jedoch änderte sich nicht: Der Kassenmagnet blieb Mr. Spock, der vulkanische Logiker mit dem eiskalten Humor. Die Fan-Schar war entrüstet, als für den zweiten Teil der Tod des Spitzohrs angekündigt wurde. Einige der "Trekkies" unternahmen sogar Attentatsversuche, um die Fertigstellung des Filmes zu verhindern. Also ließ man Spock im dritten Teil wieder auferstehen, opferte dafür aber die USS Enterprise der Zerstörungswut eines machthungrigen Klingonenfürsten.
Im vierten Teil sucht eine Sonde auf der Erde nach Buckelwalen. Leider sind die possierlichen Tierchen schon lange ausgestorben. Erbost über das Verschwinden der Wale kondensiert die Sonde die Weltmeere. Also reist das Enterprise-Team ins 20. Jahrhundert. Tatsächlich finden sie in einem Meeresmuseum die gesuchten Buckelwale. Leider dürfen sie die nicht einfach so in die Zukunft mitnehmen...
In "Star Trek 5 – The Last Frontier" trifft Spock auf seinen totgeglaubten Bruder. Der gefühlsduselige Vulkanier entführt die Enterprise für eine wahnwitzige Expedition zum Zentrum des Universums. Im sechsten Teil wird die neutrale Zone (siehe Kasten "Krieg der Föderation") aufgelöst. Kirk soll den klingonischen Kanzler Gorkon zu einer Friedenskonferenz geleiten. Als der Würdenträger zu Tode kommt, werden Kirk und Dr. McCoy vom klingonischen "Hohen Rat" auf einen Strafasteroiden verbannt.
Nun schreiben wir ein Jahrhundert später. Die Sicherheit der Föderation wurde in die Obhut einer neuen Generation übergeben: Captain Picard und seine Crew machen an Bord der NCC-1701D die Galaxien unsicher. Commander Sisco bewacht an Bord der Station DS9 ein Wurmloch an der bajoranischen Grenze.

ALTBEKANNT?

Zunächst begegneten sich die Kenner der "Classics" der "Next Generation" mit Skepsis. Der Pilotfilm "Missi-

DIE USS ENTERPRISE



Die USS Enterprise bildet das Rückgrat der Föderationsflotte. Das von Star-Trek-Schöpfer Gene Roddenberry erdachte Schiff lieferte hierzulande den Titel für die deutsch synchronisierte Fassung von Star Trek: "Raumschiff Enterprise". Zwar bedeutet das Kürzel "USS" "United Stars Spaceship", doch seinerzeit mußte Roddenberry zugunsten seiner konservativen Investoren die Bedeutung in "United States Spaceship" umwandeln. Seit dem ersten Modell, der "NCC-1701" sind bereits dreit weitere Enterprise-Varianten durch die Raumschotten gedüst: Die "NCC-1701A" seit "Star Trek 4" unter Kirks Kommando, die "NCC-1701B" unter Captain Harriman und die "NCC-1701D" unter Jean Luc Picard.


Das "nächste Jahrhundert": Sicherheitschef Worf (Michael Dorn), Technischer Offizier Geordi La Forge (LeVar Burton), kybernetischer Wissenschaftsoffizier Data (Brent Spiner), Commander William Riker (Jonathan Frakes), Captain Jeaun-Luc Picard (Patrick Stewart) und die Betazoidin Counselor Deanna Troy (Marina Sirtis)


Eindeutiger Beliebtheitsgrad: Mit spitzen Ohren und scharfzüngigen Sprüchen ist Spock Trekkie-Liebling.

IONSWECHSEL




Feindliche Polygonschiffe werden von der Brücke aus zerlegt.

GALAKTISCHE GREENHORNES

Interplay beschert Euch mit "Starfleet Academy" den ersten Star-Trek-Raumkampfsimulator: Als Kadetten verschlägt's Euch auf die Akademie der Sternenflotte. Dort könnt Ihr Euch am Simulator vergnügen oder ein Schwätzchen mit Kollegen halten. Auf der Brücke eines Raumkreuzers wird's ernst: Hier könnt Ihr Parameter einstellen und auf dem Schirm Gefechte mit Polygonschiffen austragen.

on Farpoint" enttäuschte: Picard schien ein ärmlicher Captain und der Androide Data wirkte als Spock-Ersatz lächerlich. Auch der Rest der Crew wollte nicht überzeugen. Dem vermurksten "Classics"-Imitat fehlten selbst die Kampfeinlagen. Picard & Co. entpuppten sich als pazifistischer Intellektuellenverein.
Heute, über 150 Folgen später, ist "Next Generation" beliebter als das Original. Die flachen Charaktere sind zu Persönlichkeiten gereift: Picard ist Ersatzvater der Mannschaft und Sicherheitsoffizier Tascha Jan wurde von Publikumsliebling Lieutenant Worf abgelöst. Data ist verzweifelt auf der Suche nach Gefühlen. Die Fans sind sich einig: "Star Trek – The Next Generation" ist Science-fiction für Anspruchsvolle.

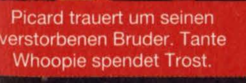
AM RANDE DES UNIVERSUMS

Der aktuellste Star-Trek-Ableger in Deutschland ist "Deep Space Nine". In der Picard-Epoche beschützt Commander Benjamin Sisco die Raumstation "Deep Space Nine" in der Umlaufbahn des Planeten Bajor. Vor Ankunft der Föderation wurde Bajor von den Cardassianern (siehe Kasten "Krieg der Föderation") besetzt. Durch die Entdeckung eines Wurmlochs ändert sich Bajors Bedeutung wesentlich. Das Tor zwischen den Welten macht den bislang unbedeutenden Planeten zum Knotenpunkt interstellaren Handels unter der Schirmherrschaft der Föderation. Eine multikulturelle Gesellschaft und die Religion der "Eingeborenen" erschweren Siskos Mission. Er ärgert sich über profitsüchtige Ferengis, engstirnige Bürokraten und cardassianische Militärs. Schließlich meldet eine Macht von jenseits des Wurmlochs Besitzansprüche an: Das Dominion und seine reptilienhaften Jem'Hadar-Soldaten. Es entbrennt ein Krieg, dessen Ausgang Ihr hoffentlich in der nächsten "Deep Space Nine"-Staffel erfahrt.

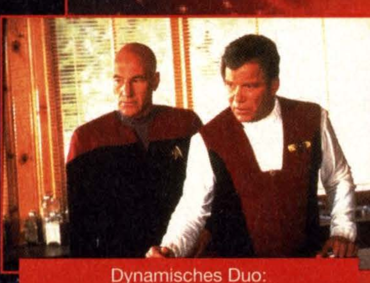

Haben auf Deep Space Nine nur selten Grund zum Lachen: Formwandler Odo (Rene Auberjonois), technischer Offizier Miles O'Brien (Colm Meaney), Jake Sisko (Cirroc Lifton), Commander Benjamin Sisko (Averys Brooks), Wissenschaftsoffizier Lieutenant Jadzia Dax (Terry Farrel), Ferengi-Zivilist Quark (Armin Shimerman), Erster Offizier Kira Nerys (Nana Visitor), Doktor Julian Bashir (Siddig El Fadil).

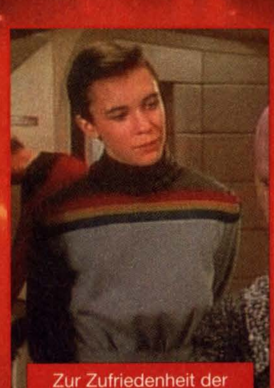
PICARD GOES CINEMA

Als erfolgreichste Science-fiction-Serie hat "Star Trek" bis heute über 1,3 Milliarden Dollar eingespielt. In über 100 Ländern lauert die Fan-Gemeinde. Bislang war "Star Trek 6" ("Das unentdeckte Land") für Trekkies das ultimative Kinoerlebnis. Nun wird die Classics-Crew auch im Kino von der "Next Generation" überholt. Mit "Star Trek: Generations" will Produzent Rick Berman eine Brücke zwischen den beiden Generationen schlagen.
Keine leichte Aufgabe für



Picard trauert um seinen verstorbenen Bruder. Tante Whoopie spendet Trost.

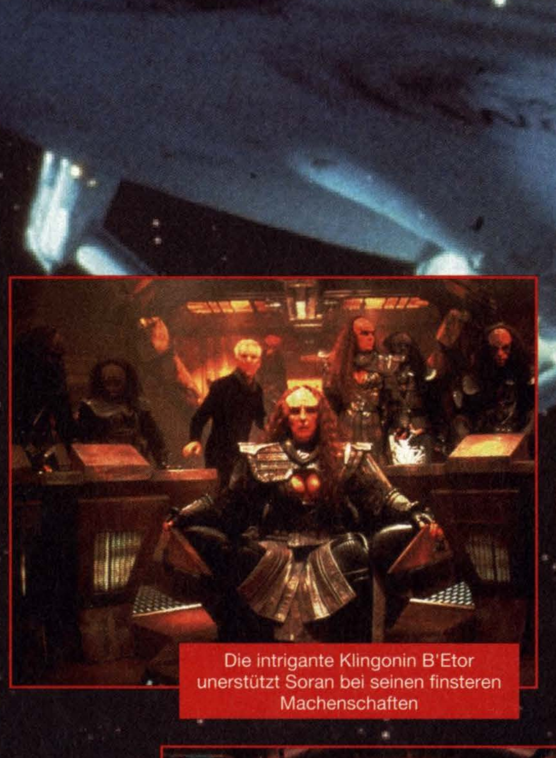

Auf der Suche nach Soran: Picard und Data im gigantischen Kartenraum.


Dynamisches Duo: Picard und "Altmeister" Kirk wollen Soran das Handwerk legen.


Zur Zufriedenheit der meisten Fans abgetreten: Wesley Crusher.



Verschlagen: Klingone General Chan meuchelt seinen eigenen Kanzler. Kirk und "Pille" gehen für ihn ins Kittchen.



Die intrigante Klingonin B'Etor unterstützt Soran bei seinen finsteren Machenschaften



Igitt: Lieutenant Worf ist über die Manieren seiner Artgenossen entsetzt.

KRIEG DER FÖDERATION

Keine guten Jungs ohne die Bösen. Wer bietet der Föderation Paroli? MAN!AC verrät's.

KLINGONEN: Mordlüsterne Weltraumwikinger mit ausgeprägtem Ehrenkodex. In der "Classic"-Generation stritten sie mit der Föderation um die "Neutrale Zone". Die "Next Generation"-Klingonen sind umgänglicher. Berüchtigt wurden sie dank Tarnvorrichtung durch die "Bird of Prey"-Schiffe.

BORGS: Die Intim-Feinde von Captain Picard. Die Maschinenmenschen gondeln in gigantischen, quaderförmigen Schiffen durch die Galaxis und assimilieren ganze Völker: Sie löschen ihre Erinnerung und funktionieren sie zu Borgs um. Jeder Borg ist mit dem restlichen Volk über Datenlink verbunden. Trennt man den Cyborg, schmort ihm die Sicherung durch. Auch Picard wurde assimiliert. Von dem Schock hat er sich nie ganz erholt.

CARDASSIANER: Das cardassianische Imperium ist der stärkste Föderations-Gegner. Der Hauptplanet "Cardassia Prime" wird von einem unbarmherzigen Militärregime regiert. Die cardassianische Rechtsprechung ist für ihre Grausamkeit bekannt.

DAS DOMINION: Die regierende Macht im Gamma-Quadranten. Nach der Entdeckung des Wurmloches kommt es zum Krieg. Die Gründer des Dominion sind unbekannt: Ihre Vollstrecker sind die reptilienhaften Jem'Hadar. Die agressive Rasse trumpft mit überlegener Technologie auf.

Endlich liegt die Generationsschmelze in den Starlöchern: Gerüchten zufolge wäre das Projekt beinahe an heftigen Kompetenzstreitigkeiten zwischen William Shatner und Patrick Stewart gescheitert. Shatner leugnet die Vorwürfe: Laut seiner Aussage sind die beiden Kapitäne auch hinter den Kulissen befreundet.



Von 3DO-Trekkies sehnsüchtig erwartet: Bilder von Spectrum Holobytes "Next Generation" waren schon auf der ersten Demo-CD zu sehen.

Paramount, liegen doch 80 Jahre zwischen den beiden Crews. Die Next-Generation-Autoren Ronald D. Moore und Brannon Baga kreierten deshalb ein astronomisches Phänomen, das die Zeitebenen durcheinanderwirbelt. Resultat: Die Enterprise verschlägt's in die "Next Generation"-Epoche: Kirk und Picard reichen sich die Hände.

Das Abenteuer kommt Kirk gerade recht. Er und seine Crew sollten zum alten Eisen abgeschoben werden. Mit saurer Mine nehmen er, Scotty und Chekov ihre Ehrenplätze auf dem Jungfernflug der neuen NCC-1701B unter Captain Harriman ein, als das neue Föderationsflaggschiff in eine Rettungsaktion verstrickt wird: Zwei Transportschiffe mit El-Aurian-Flüchtlingen sind in den "Nexus", eine mystische Traumdimension geraten. Als Kirk die Initiative ergreift, wird er bei der Explosion des 15. Decks in den Nexus gerissen und für Tod erklärt.

Zu den Überlebenden der Katastrophe zählt der ehrgeizige Wissenschaftler Dr. Soran (Malcolm McDowell), Angehöriger der langlebigen El-Aurian-Rasse. Soran ist einzig und allein vom Wunsch nach Unsterblichkeit besessen. Zu diesem Zweck startet er hundert Jahre später den Versuch, in den Nexus zurückzukehren. Hier stoßen wir auf die Aussage des Filmes: Ebenso wie Kirk und Picard fürchtet Soran die Zukunft, fürchtet er, durch Alter und Tod ungenutzte Gelegenheiten einzubüßen. Alle drei verschrieben ihr Leben einer größeren Sache und ließen es unerfüllt verstreichen. Nun zweifeln sie an ihrer Entscheidung und sehnen mit der Unsterblichkeit eine zweite Chance herbei. Die drogenähnliche Wirkung des Nexus gibt ihnen die Gelegenheit, den Tod zu betrügen. Doch während dem skrupellosen Soran dazu alle Mittel recht sind, stolpern Kirk und Picard auf dem Weg zu den Unsterblichkeitsträumen über die Moral der Pflichterfüllung. Data hingegen lernt derartige Gefühle gerade erst kennen: Um endlich menschliche Empfindungen zu erfahren, implantierte sich der Androide einen Chip zur Emotionsstimulierung. Während die Menschen im Nexus-Wahn ihre Menschlichkeit zu verlieren drohen, leidet Data bald unter einem Übermaß von Gefühlsduselei.

Soran plant die Zerstörung eines ganzen Sonnensystems, um in den Nexus-Genuß zu kommen. Während Picard den Kampf gegen den Erzschurken aufnimmt, wird die Enterprise von seinen Partnern attackiert: Die beiden Renegaten-Klingoninnen Lursa und B'Etor kennen Fans bereits aus der Fernsehserie. In der Schlacht gegen das klingonische Raubvogelschiff erfüllt "Industrial Light and Magic" einen lang gehegten Trekkie-Traum: Die Untertassensektion der Enterprise wird abgesprengt und verwandelt sich in ein mörderisches Machtinstrument.

Der Kampf gegen Soran schleudert

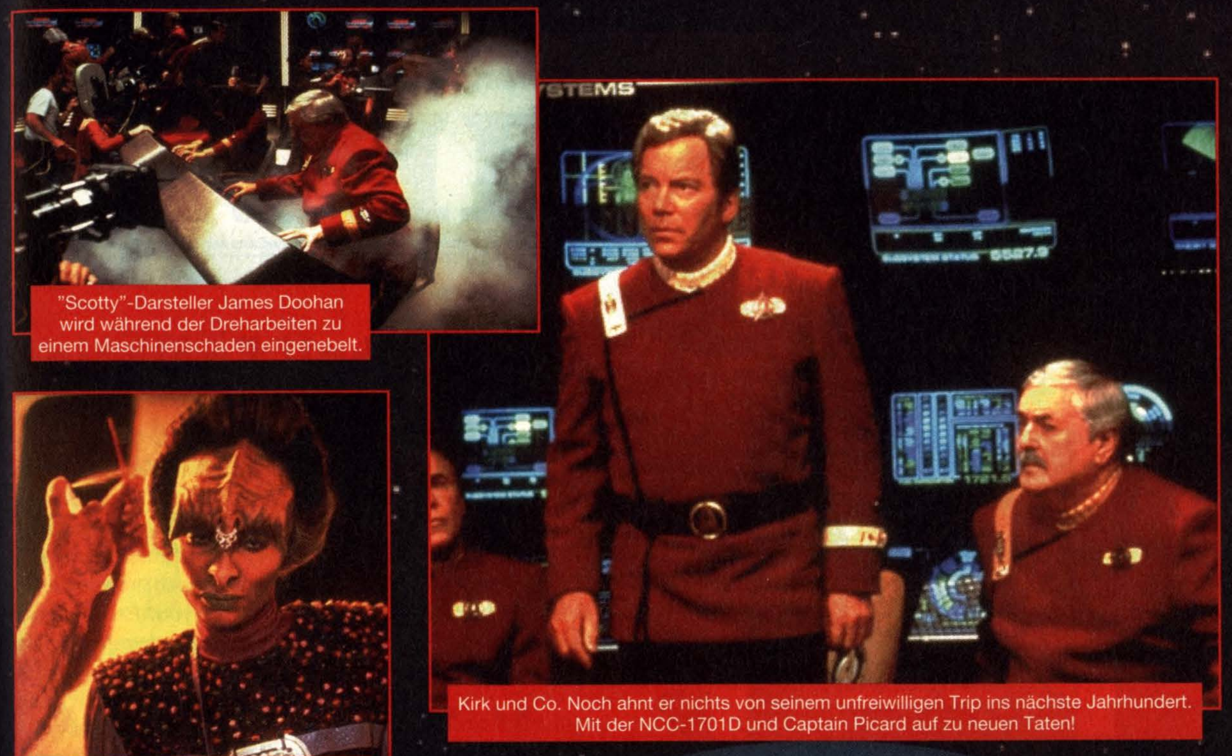
Worf in Action: Der klingonische Sicherheitsoffizier lichtet die romulanischen Reihen.



Durch einen "Joypadschwenk" könnt ihr den Rest der Brücke einsehen.

STAR TREK - THE NEXT GENERATION

Alarm auf der Enterprise: Eine vulkanische Archäologin wird von Romulanern bedrängt. Ihr folgt dem Hilferuf und röstet die Spitzohren. Danach erledigt Ihr eine Fülle neuer Missionen. Auf der Brücke bestimmt Ihr den Zielort, nehmt Reparaturen vor oder haltet mit Euren Offizieren Lagebesprechung. Beamt Ihr auf einen Planeten runter, wird in die Vogelperspektive gewechselt. Dort löst Ihr Rätsel oder deckt Feinde mit Phaserfeuer ein. Raumgefechte steuert Ihr über ein Rasterfeld: Enterprise und Feindschiffe werden schematisch dargestellt. Für den optischen Gefechts-Genuß sorgt ein 3D-Fenster am oberen Bildschirmrand.



"Scotty"-Darsteller James Doohan wird während der Dreharbeiten zu einem Maschinenschaden eingenebelt.

Beim stundenlangen Auflegen der Maske kommt selbst die hartgesottenste Klngonin ins Schwitzen.

Kirk und Co. Noch ahnt er nichts von seinem unfreiwilligen Trip ins nächste Jahrhundert. Mit der NCC-1701D und Captain Picard auf zu neuen Taten!

Picard schließlich in den Nexus. Dort begegnet er seinem legendären Vorgänger: Captain Kirk fristet Seite an Seite mit der lang ersehnten Familie ein beschauliches, aber fiktives Dasein. Durch Picards Pflichtgefühl angetrieben, raufen sich beide Offiziere auf und rasen durch den Nexus zum finalen Showdown mit Soran.

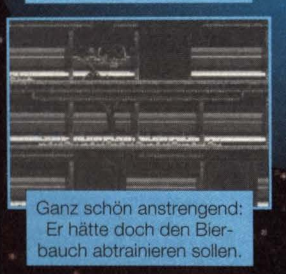
Neben der surrealen Geschichte besticht "Star Trek 7" auch durch seine Mitarbeiter. Außer den altbekannten Darstellern trumpfen noch andere Trek-Profis auf: Neben "The Next Generation" und "Deep Space Nine" betreute Rick Berman (ausführender Produzent) noch die neue "Voyager"-Serie. Robert Blackmann gewann einen Emmy für die "Next Generation"-Kostüme und wurde für die "Deep Space Nine"-Kluften nominiert, während Komponist McCarthy für die Musik von "Next Generation" und "Deep Space Nine" mit einem Emmy auszeichnet wurde. Ausstatter Herman Zimmerman beglückte uns mit "Star Trek 5", "Star Trek 6" und "The Next Generation". Für "Generations" bastelten Zimmerman und sein Kollege John Dwyer sämtliche Seriensets neu, um sie besser auf das Kino-Ambiente abzustimmen.

Außerdem gewährt er Einblick in zwei neue Enterprise-Schauplätze: Ein Solarobservatorium und ein Kartenraum beweisen technisches Potential. In einer Filmszene thronen Picard und Data hinter den Schaltpulten des röhrenförmigen Kartenraums. An den Wänden des gigantischen Konstrukts befinden sich zahllose Sternenkarten, die der Szene ein mystisches Flair verleihen.

CROSSROADS OF TIME



Meeting auf dem Promenadendeck: Welchen Charakter wählt Ihr?



Ganz schön anstrengend: Er hätte doch den Bierbauch abtrainieren sollen.

Auch die "Deep Space Nine"-Crew stand für ein Spiel Modell: "Deep Space Nine - Crossroads of Time" heißt das neueste Star-Trek-Abenteuer. Playmates hetzt Sisko und Konsorten durch das Föderationsschiff U.S.S Saratoga, ein cardassianisches Flaggschiff, Deep Space Nine und über den Planeten Bajor. In der ersten Mission muß Sisko seinen Sohn Jake von der Saratoga befreien. Besonderes Feature: Ein Computer wartet mit Tips auf. Dummerweise wird er im Lauf der Zeit von einem Virus auseinandergenommen. Ihr müßt Euch also sputen. Nach der Befreiungsaktion wird das Schiff von den Borgs in die Luft gesprengt. Später könnt Ihr zwischen den anderen Mitgliedern der Crew wählen. Wie die TV-Serie soll das Spiel nicht auf Gewalt setzen, sondern Euer Gehirn fordern.

Das eingespielte Team verspricht den bislang aufwendigsten "Star Trek"-Streifen. Auch die von Trickspezialist "Industrial Light and Magic" gezauberten Special Effects bürgen für ein Kinovergnügen der Extraklasse. Bleibt nur zu hoffen, daß die Seriendarsteller der "Next Generation"-Crew den dramaturgischen Anforderungen eines Kinofilms gewachsen sind. Bis zum Star Trek-Ereignis '95: Lebt lange und in Frieden!

TREK-FLUT

Ein verkaufsträchtiger Name wie "Star Trek" wird natürlich kommerziell ausgeschlachtet: Ihr sucht eine neue Uhr? Kauft Euch eine mit "Star Trek"-Motiv. Ihr wollt eine Enterprise ins Wohnzimmer stellen? Die Palette reicht vom Spielzeug über das Plastikmodell bis zum Porzellan-Raumschiff. Oder lieber Sammelkarten? Die gibt's zu jeder Serie und Staffel. Eine Spardose in Ferengi-Form kommt auch recht gut.

Die "Star Trek"-Merchandising-Welle ist auch über Deutschland geschwappt: Hierzulande besitzt SAT.1 die Serienrechte. Werden derzeit noch die alten Folgen um Kirk und Co. aufgewärmt, läuft bald neues Trekkie-Futter: In der dritten Generation rauscht unter dem Kommando von Captain Kathryn Janeway die "USS Voyager" in Euer Holo-Deck: Während einer militärischen Operation wird das Schiff in den 70.000 Lichtjahre entfernten "Delta-Quadranten" geschleudert. Der bislang unerforschte Quadrant bietet neue Welten, unbekannte Kulturen und vor allem neue Feinde!

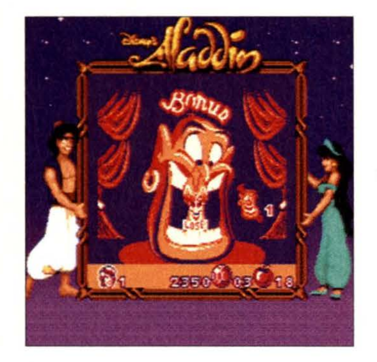
Auch Videospieler gehen auf Erkundungsflug: Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und 3DO bieten eigene "Star Trek"-Episoden. Die folgende Tabelle erleichtert Euch das Abheben. *rb*

STAR TREK - DIE SPIELE

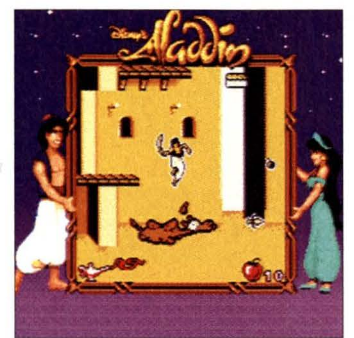
Titel	System	Genre	Erhältlich
25th Anniversary	NES/Game Boy	Adventure	Ja
The Next Generation	Super NES/Mega Drive	Action-Adventure	Ja
Star Fleet Academy	Super NES	Simulation	i.V.
Star Trek - Generations	Game Boy, Game Gear	Adventure	i.V.
DS9 - Crossroads of Time	Mega Drive	Action-Adventure	i.V.
Star Trek - Next Generation	3DO	Adventure	i.V.

HAND HELD

Aladdin

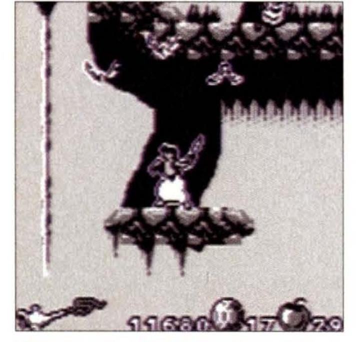


Selbst beim Flaschengeistroulett vermiest euch Jafar das Leben.

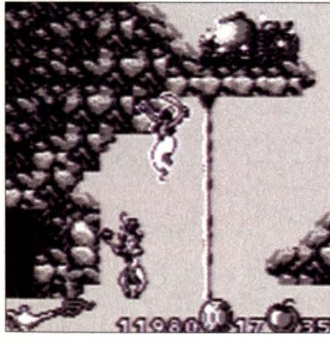


Ein Sprung auf die Höcker läßt das Dromedar Dolche spucken.

Reichlich verspätet dürft Ihr auf dem Gameboy einen Abstecher ins Morgenland machen. Virgin bemühte sich um eine originalgetreue Umsetzung der Mega Drive Variante. Mit Kunchomer und "Wurfäpfeln" gewappnet nimmt Euer schlacksiges Heldensprite den Kampf gegen den bösen Großwesir Jafar auf. Auf der Suche nach den Teilen eines magischen Skarabäus und einer Wunderlampe streift Ihr durch die Orientmetropole Agrabah, glühende



Klein aber oho: Die Fledermäuse sind blitzschnell und kaum zu treffen.



Umsetzung ade: Die Wunderhöhlenstaturen haben ihre Bedeutung eingebüßt.

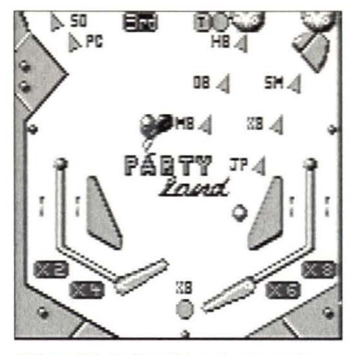
Wüsten, ein feuchtes Burgverlies und die düsteren Kavernen einer Wunderhöhle. Ihr turnt behende über Häuserschluchten und bodenlose Abgründe oder hangelt Euch an Stalagtiten über unterirdische Seen hinweg. Seile aus Schlangenkörbchen tragen Euch in luftige Höhen oder zu verlockenden Extras. Im Sultanspalast steht Ihr schließlich dem diabolischen Jafar und seinem großmäuligen Papageien Jago gegenüber. Beim Dschinnieroulette nach jedem Level könnt Ihr Äpfel, Leben und Continues gewinnen.

Im Gegensatz zum technisch revolutionären Vorbild wirkt die Gameboy-Variante peinlich: Die ehemals optisch bestechenden Trickfilmsprites flackern ruckelnd über die LCD-Anzeige und treiben Euch Tränen in die Augen. Auch die Steuerung wurde gekonnt verhunzt: Trotz Pad-Kommandos bleibt unser braunäugiger Held verträumt stehen und läßt sich widerstandslos massakrieren. Zugunsten der schwächeren Hardware wurden Stellen aus dem Original entfernt oder durch stümperhafte Neukulisse ersetzt. Nach der technischen Abspeckung offenbart das Leveldesign sein langweiliges und desmotivierendes Gesicht.

SYSTEM	SUPER GAME BOY
HERSTELLER	VIRGIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	48%

Pinball Fantasies

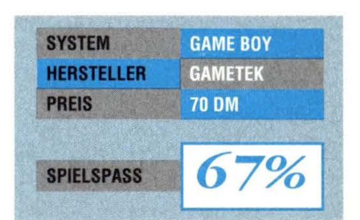
Nach "Pinball Dreams" gibt's auch die Fortsetzung "Pinball Fantasies" für Nintendos Handheld. Diesmal stehen Euch vier thematisch unterschiedliche Flipper zur Wahl, die von oben nach unten scrollen. Leider tauchen dabei dezente Ruckel-



Obiges "Party Land" ist einer von vier verschiedenen Flippern

probleme auf, der Kugellauf ist nicht immer so sanft wie gewünscht. Die grafische Gestaltung wirkt übersichtlich und schnörkellos, 08/15-Songs dudeln entsprechend zum Bumper-Showdown.

Das Flipper-Layout ist durchaus motivierend, besondere Gags oder Einfälle tragen jedoch nicht zum Spielspaß bei. Alles in allem ein solides Pinball-Modul, das die Konkurrenz weder übertrifft noch dramatisch unterbietet. Für Fans.



SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GAMETEK
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	67%

Samurai Shodown



"Samurai Shodown" wurde speziell auf den Super Game Boy angepaßt



Die Hintergründe sind detailreich gezeichnet, die Sprites viel zu mickrig.

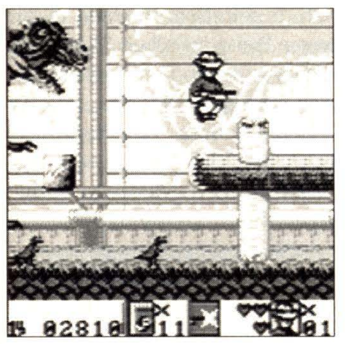
Takara kennt keine Skrupel: Die farbenprächtige Paradeprügelei auf dem Neo-Geo gibt's jetzt auch in Grau für unterwegs. Aus zwölf Fantasy-Kämpfern sucht Ihr Euch einen Streiter aus – neben einem Samurai treten auch Kabuki und Ninja jeweils mit entsprechenden Waffen an.

Auf dem Game Boy macht "Samurai Shodown" kaum mehr Spaß: Die Sprites sind viel zu klein und im Handgemenge der Grautöne erkennt Ihr überhaupt nicht mehr, was abgeht. Ihr hämmert nur noch auf die Buttons und hofft, den Gegner zu treffen. Neben der Spielbarkeit gehen aber auch Musik und Grafik k.o.

SYSTEM	SUPER GAME BOY
HERSTELLER	TAKARA
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	42%

Jurassic Park 2

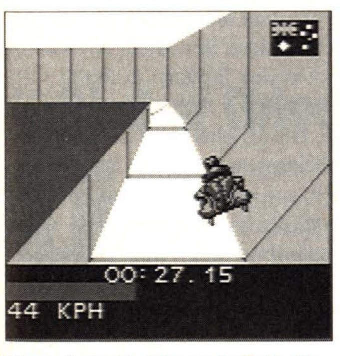

Von den Löchern aus bewerft Ihr den Triceratops mit Handgranaten.


Seid Ihr nicht schnell genug, werdet Ihr vom T-Rex aufgefuttert.

Wieder trampelt die allgegenwärtige Dino-Herde über den Gameboy hinweg: Ihr geht als Dr. Grant mit Karabiner und Granaten auf Dino-Jagd. Auf Euer gnadenlosen Horizontal-Safari macht Ihr selbst vor Pflanzenfressern nicht halt: Auf der Suche nach Datenträgern, die Euch Zugang zum nächsten Level gewähren, wird der friedliebende Triceratops ebenso ausgerottet wie der agressive T-Rex. Level wie die panische Flucht vor einem bildschirmhohen Tyrannosaurus oder eine turbulente Schlauchbootfahrt sorgen für Spannung. Trotz eintöniger Grafik kommt durch komplexe Levelkonstruktion und eine saubere Steuerung urzeitliche Stimmung in den Dschungelpark.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	73 %

Winter Gold



Die grafische Gestaltung der Bobbahn ist überaus simpel



Ski und Rodel gut: Schneemangel ist auf dem Game Boy kein Thema.

Anderer Name, ähnliches Spiel: U.S. Gold's Umsetzung der Winterolympiade heißt auf dem Game Boy "Winter Gold" und bietet sieben Disziplinen: Abfahrtslauf, Slalom, Trickski, Skispringen, Bobfahren, Biathlon und Eisschnellauf. Mit viel Geschick lenkt Ihr Euren Sportler über den Bildschirm, eine gute Portion Timing-Kompetenz führt auf das Treppchen. Wie abzusehen, spielt sich's auf dem Game Boy nicht so schön und flüssig wie auf den 16-Bit-Konsolen, die grafische Umsetzung ist überaus schlicht. Für reisende Wintersport-Freaks kommt "Winter Gold" gelegen, zu Hause solltet Ihr lieber zu den farbigen Mega-Drive- und Super-NES-Versionen greifen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	U.S. GOLD
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	55 %

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (ns), Ingo Zaborowski (iz)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Armin Medic

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © Mechadeus, "Daedalus Encounter" © Virgin
Illustration: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

Boy-Toy

Ich heiße Thorsten, bin 14 Jahre alt und habe ein Super Nintendo, ein Mega Drive, ein Mega CD, einen Super Game Boy, einen Game Gear, einen Amiga und (bitte nicht lachen) einen C 64. Ich lese viele Spielezeitschriften, aber Ihr seid die Besten! Ich bin begeisterter Gamer und habe ein paar Fragen zum neuen Virtual Boy von Nintendo:

Ist die 3D-Animation wirklich so gut? Ich habe einige Bedenken, da der Virtual Boy nur schwarze und rote Farbe hat.

Weil ich Brillenträger bin, interessiert es mich, ob ich die Brille absetzen muß, wenn ich spiele?

Falls ich meine Brille tatsächlich abnehmen muß, kann ich den Virtual Boy dann scharfstellen?

Werden die Ultra-64-Spiele in der gleichen Preisklasse liegen wie die Super-Nintendo-Module?

Werden für das Super Nintendo auch weiterhin Spiele erscheinen, wenn das Ultra 64 auf dem Markt ist?

Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen abdruckt oder beantwortet. Da Ihr geschrieben habt, daß Euch niemand etwas zeichnet, habe ich Euch ein Bild von meiner Comic-Figur Hippie beigelegt. Also ich mache jetzt Schluß – nein, nicht mit meinem Leben, sondern mit dem Brief. Thorsten Lang, Duisburg

Deine Comic-Figur entzog sich leider all unseren Scan- und Abdruck-Versuchen – in Zukunft bitte nicht mit Bleistift auf Karo-Papier zeichnen! Dafür hat Martin ein paar Antworten für Dich: Der 3D-Effekt beim Virtual Boy ist sehr gut, dafür mußt Du mit einfarbigen (nämlich roten) Optiken Vorlieb nehmen. Mehr Informationen zum Virtual Boy findest Du im CES-Messebericht.

Natürlich werden Nintendo und die Fremdanbieter Super-NES-Spiele produzieren, wenn das Ultra 64 erscheint. Es gibt dann zwar weniger Neuheiten, aber bis 1996 ist Nachschub garantiert.

Laser-Leser

Ihr habt Euch seit Dezember '93 dermaßen gebessert, daß ich sogar Eure stärkste Konkurrenz nicht mehr kaufe. Ein Grund, wieso ich mir Eure Zeitschrift hole, ist der, daß Ihr jede Menge über das 3DO berichtet. Vergeßt jedoch nicht die neue Hardware fürs 3DO!

Die Altersempfehlung ist ein guter Hinweis für Eltern, die ja schließlich das meiste Geld für die Spiele beisteuern. Was mir nicht so gefällt sind die Rubriken Asien Cinema, Hero, Handheld und Last Resort – letztere sollte vergrößert werden.

Die neue Rubrik "Laser Cinema" ist gut. Video CDs & Co. sind für mich ein weitere Grund, Eure Zeitschrift zu kaufen. Bitte ausbauen! Rolf Preuss, Bonn

Rubriken wie "Laser Cinema" sind ein Grund, warum ich von der MAN!AC so begeistert bin. Seit der "Lion King"-Ausgabe fängt bei mir der Lesespaß bei den Medien an. Danach ziehe ich mir die Features, dann den süßen Rest bis zum bitteren Ende rein! Ich hoffe, daß auch andere Leser diese Qualitäten zu schätzen wissen und Ihr Euren Kurs beibehaltet. Ich kann diese Zeitschriften nicht mehr riechen, bei denen unsereins von Ausgabe zu Ausgabe mit dem selben langweiligen Aufbau malträtiert wird. Mit Robert Bannert habt Ihr übrigens den richtigen Mann. RJay

Playstation

Den mit Abstand besten und sachlichsten Playstation-Artikel habt Ihr geschrieben – keine andere Zeitschrift nimmt seine Leser so "für voll". Eure Konkurrenz scheint hingegen nur für eine Zielgruppe zwischen 4 und 16 Jahren zu arbeiten.

Auch wenn die Veröffentlichung der neuen Spielegeneration für den Importeur ein Risiko darstellt, halte ich die gegenwärtigen Import-Preise von Saturn und Playstation für Abzockerei. Warum soll der Konsolenfreund das Doppelte des Originalpreises zahlen? Die Sony-Konsole kostet zwischen 29.000 und 39.000 Yen, also maximal 650 Mark. Den Saturn betreffend wurden in der Fachpresse Preise zwischen 33.000 und 50.000 Yen genannt. Die Spiele liegen zwischen 4000 und 8000 Yen, also bei zirka 65 bis 125 Mark. Sollte Sony nicht die gleichen Fehler machen wie Sega und insbesondere Nintendo (hohe Lizenzgebühren, Lieferengpässe bei Nachbestellungen der Softwarehäuser), dann könnten sie weltweit zum Marktführer werden. Sony will zwar selbst die CDs und Cover herstellen, aber Nachbestellungen sollten innerhalb einer Woche möglich sein. Es sollen nicht nur Kinderspiele erscheinen: Sonic, Mario, Megaman ... die Zeiten der Kulleraugen sind hoffentlich bald vorbei.

Zum Jaguar: Wie immer bei Atari wird erstmal alles angekündigt, was "demnächst" so erscheinen soll. Das hat schon dem Atari TT, dem Falcon, dem Portofolio und letztendlich der ganzen Firma geschadet. Seit einem Jahr kursieren Fotos des Jaguar-CD-ROMs. 100 Dollar soll es irgendwann einmal kosten, falls es überhaupt zu einer Veröffentlichung kommt. Wie früher beim ST (ich erinnere an die angeblichen 70Hz-Monitore, die lediglich 62Hz zusammenbrachten) wird wieder mit Mitteln geworben, die nicht astrein sind. Meines Erachtens handelt es sich beim Jaguar um eine 32-Bit-Konsole – wer addiert denn die Bit-Leistung der Hauptprozessoren? Um interne 64-Bit-Verabeitung von Grafik- und Sounddaten handelt es sich ja wohl auch nicht. Korrigiert mich bitte, wenn ich falsch liege. Ist es zudem nicht traurig, wenn innerhalb von zwölf Monaten lächerliche acht Jaguar-Spiele veröffentlicht werden? Die Hälfte davon ist nicht einmal empfehlenswert. Schade, Jack...

Dirk Lübbe, Osnabrück

Klar haben es einige Importeure bei ihren Preisen für Saturn und Playstation etwas übertrieben, aber schließlich zwingt Euch keiner dazu, schon jetzt auf eine 32-Bit-RISC-Konsole umzusteigen. Dafür, daß Euch die Impor-

teure zumindest die Möglichkeit geben mit der nächsten Generation probezuspielen, haben sie sich einen gewissen Gewinn verdient. Außerdem solltet Ihr nicht vergessen, daß die meisten Händler selbst horrende Preise für ihre Geräte hinblätterten.

Ich schicke Euch hier meinen gezeichneten Japano-Abenteurer, den Helden aus "Ys" (der kleine Typ oben, Anm.d.R.). Euer Magazin ist wirklich gelungen, kritisch, informativ, hintergründig, einfach supergut. Aber bringt doch bitte mehr Interviews mit Programmierern: Das Gespräch mit ID in MAN!AC 12/94 war Spitze.
Daß man bei "Battlecorps" keine Save-Option oder ein Paßwort eingebaut hat, ist nicht gerade spielerfreundlich. Nach spätestens sechs Levels sieht man nur noch Sterne, hat Zitteranfälle und leidet an Übelkeit. Den Typen, der bei Core dafür verantwortlich ist, sollte man mit einer Woche "Dark Castle"-Zwangsspielen bestrafen.
Zum Schluß noch eine Frage: Wird es jemals ein "Thunder Force 5" geben?

Andreas Haldemann, Thörishaus, Schweiz

"Thunder Force 5" ist leider noch nicht angekündigt. Wir werden jedoch mal bei Technosoft in Japan nachfragen, ob nicht doch irgendwo an einem Nachfolger zu den Kult-Ballereien gebastelt wird.

Kritischer Grieche

Ich heiße Paschalis Armoutsis, bin vor 18 Jahren in Griechenland geboren worden und lebe seit 1989 in Deutschland. Mit dem Videospielen fing ich mit sechs an, ich besaß eine Pong-Videospielkonsole, einen Sinclair Spectrum, einen Amstrad CPC und einen Amiga. Dazu kamen ein 486er, ein Mega Drive und ein Super NES. In Spielhallen treibe ich mich seit meinem siebten Lebensjahr herum – in Griechenland juckt das nämlich keinen.
Ihr macht Eure Arbeit besser als die anderen Zeitungen, aber nicht so gut wie Ihr solltet. Ihr seid zwar aktuell, versucht nicht mit allen Mitteln witzig zu sein und paßt auf, daß man nicht versehentlich 130 Mark aus dem Fenster schmeißt. Das gelingt Euch nicht immer: Ich stelle die Behauptung auf, daß das erste "Street Fighter 2" besser ist als alle anderen Versionen, die Special Champ. Ed. ausgenommen.
Die Grafik von "STF 2" ist sehr gut, und ich sehe die Verbesserungen von "Super STF 2" lediglich als eine Wiedergutmachung für die mißlungene Turbo-Farbwahl. Die einzigen Hintergründe, die im Vergleich zu "STF 2" verbessert wurden sind die von Blanka, Guile und Bison. DeeJay und Background erinnern mich jedoch sehr an "Fatal Fury". Von besseren Sprites kann nicht die Rede sein, denn der größte Unterschied ist Guile, der in Turbo und "Super STF 2" niemals auf dem Boden liegt, sondern in geringer Höhe schwebt. Ihr schreibt in MAN!AC 9/94: "Die Animationen wurden verfeinert". Tatsächlich haben Ryu und Ken beim Dragon Punch ein Frame mehr. Aber im Ernst: Daß die Animationen im Vergleich zur Turbo-Edition "verfeinert" wurden, ist eine Lüge. Selbst der aufwendigste Schlag, Guiles doppelter Fußfeger blieb mit sechs Frames unverändert. Kritik an Fei Long und Cammy: Beide sind in einem anderen Stil gezeichnet und menschlicher proportioniert.
Ihr schreibt "Die Musik mußte mit allen Sprach-Samples ausgetauscht werden." Ich korrigiere: Nicht die Musik, sondern die Instrumente wurden ausgetauscht. Um die kraftvollen Soundeffekte beim Schlagen habe ich geweint, und als das Gitter in Vegas Stage fiel, habe ich mich umgedreht, um zu sehen, ob bei mir irgendetwas auf den Boden gefallen ist.
Spielbarkeit: "STF 2" hatte nur eine schwache Stelle, den Flash Kick des Computer-Guiles. Capcom erweiterte diese Schwäche, so daß mir in Turbo auch meine Antiflashtricks nichts mehr halfen. Honda und Blanka bekamen ähnliche Specials und Ken einen besseren Dragon Punch. Vierfacher Ärger: Beim Spielen kann ich nur hoffen, daß sie ihre Specials nicht ausführen. M. Bison kann einige Gegner besiegen, indem man den Psycho Crusher konstant ausführt. Balrog kann einige Gegner überhaupt nicht besiegen und ist damit zusammen mit Zangief die unglücklichste Figur.
Fazit: Auch nach dreijähriger Übung ist es bei "STF 2" noch Glücksache, auf Stufe 4 zu gewinnen. Capcom ist es wahrscheinlich egal, daß sie mich zweimal enttäuschten, solange ich zahle.
Ich würde gerne wissen, was Leser über die Updates denken, vor allem Griechen. Es muß sich herumgesprochen haben, daß Griechen intelligenter sind und einen besseren Geschmack haben, was Videospiele und Frauen angeht.

Paschalis Armoutsis, Leonberg

Frame hin, Fram her. Fact ist, daß "Super STF 2" besser aussieht als die Vorgänger. Auch in Sachen Spielbarkeit kann ich Dir nicht recht geben: Wer sich auskennt, besiegt auch ein Bison-Dauer-Torpedo oder gewinnt mit Zangief. Übung macht halt bei "Super Street Fighter 2" den Meister!

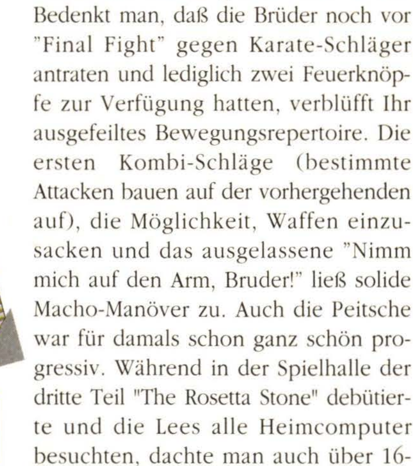


ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- ***Die Heim-Version von Killer Instinct wird Ende des Jahres exklusiv für das Ultra 64 auf Modul ausgeliefert und enthält alle Features (Combos, Mercy-Moves...) des Automaten-Vorbilds.***
- ***Das aufwendig produzierte Science-fiction-Abenteuer Wing Commander 3, das die PC-Besitzer seit Anfang des Jahres in Atem hält und nicht zuletzt durch gigantische Hardware-Anforderungen von sich reden macht, wird defintiiv für das 3DO umgesetzt.***
- ***Letzte Meldungen von der Termin-Front: Die Playstation erscheint voraussichtlich am 1. September in Deutschland, auch das Ultra 64 soll in diesen Zeitraum ausgeliefert werden. Als Start für den Saturn peilt Sega "Ende des Jahres" an.***
- ***Eine 32X-Version von Virtua Fighter ist bereits in der Entwicklung, eine 32X-Umsetzung von Daytona Racing jedoch nicht geplant.***
- ***Weder Story of Thor noch Soleil oder ein anderes Sega-Rollenspiel wird jemals für das Super Nintendo umgesetzt. Ob Squares "Final Fantasy 3" für das Super Nintendo ins Deutsche übersetzt wird, weiß zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht mal Nintendo.***
- ***Die Playstation Memory Card kostet in Japan umgerechnet etwa 70 Mark. Bei einem deutschen Fachhändler werdet Ihr jedoch zur Zeit jedenfalls etwas mehr dafür hinblättern müssen.***



HERO



Seit geraumer Zeit ist ein "Double Dragon"-Film in der Mache, der in diesem Jahr in die Kinos kommen soll. Auf der Besetzungsliste befindet sich u.a. Robert Patrick, der T1000 aus "T2".

Die Lee-Brüder waren nicht die ersten Bildschirmprügler und beileibe nicht die coolsten. Sie traten auf, als Beat'em-Up-Sidecroller boomten, zwischen "Renegade", "My Hero" und schließlich "Final Fight". Ab 1990 hatten die beiden Muskel-Shirt-Beaus kaum mehr etwas zu melden. Doch Jimmy und Billy Lee ließen sich nicht unterkriegen und prügelten in unzähligen Versionen und Neuauflagen vergeblich ihrem Erfolg hinterher.

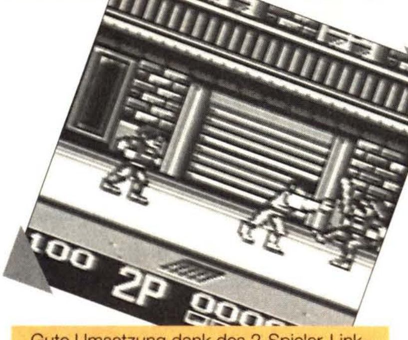
Bei näherer Betrachtung wachsen einem die Brüder (der eine blond, der andere dunkel) doch irgendwie ans Herz: Zumindest die ersten drei Folgen waren inhaltlich ordentlich aneinander gewoben und damit echte Episoden-Spiele. Auch behielten sie bis in die 90er Jahre ihr konservatives Styling (Shirt, Hose und halblanges Haar). Die beiden waren ständig auf der Suche nach einer Traumfrau, die erst entführt (1986 in "Double Dragon") und später sogar ermordet wird (1988 in "Double Dragon: The Revenge"). Mit dem Spielhallenpublikum kamen beide Technos-Prügler sehr gut zurecht und räumten somit den Weg frei für zahlreiche Umsetzungen. Der erste Teil wurde von Sega auf das Master System übertragen, vom Technos selbst auf das NES (zwei MBit, 1988). Kurios die Umsetzungen auf Atari 7800 und VCS: Letztere wurde von Videospiel-Altmeister Dan Kitchen programmiert war gar nicht mal so übel. Beim zweiten Teil lobten die Insider die tolle Game-Boy-Version, eine knuddlige Mini-Keilerei mit trotzigen Endgegnern und Zwei-Spieler-Link-Modus – ein echtes "Double Dragon". Ähnliches dachte Winnie auch von Acclaims NES-Variante, die er unter "Doppelt hält besser" 1990 beim "Power Play"-Korrektor abgab. Sein allererster Spieletest – vielleicht fand Winnie die beiden Schnarchbrüder deshalb so gut. Doch im Ernst: Bedenkt man, daß die Brüder noch vor "Final Fight" gegen Karate-Schläger antraten und lediglich zwei Feuerknöpfe zur Verfügung hatten, verblüfft Ihr ausgefeiltes Bewegungsrepertoire. Die ersten Kombi-Schläge (bestimmte Attacken bauen auf der vorhergehenden auf), die Möglichkeit, Waffen einzusacken und das ausgelassene "Nimm mich auf den Arm, Bruder!" ließ solide Macho-Manöver zu. Auch die Peitsche war für damals schon ganz schön progressiv. Während in der Spielhalle der dritte Teil "The Rosetta Stone" debütierte und die Lees alle Heimcomputer besuchten, dachte man auch über 16-Bit-Umsetzungen nach. Anfang '92 erschien das Mega-Drive-"Double Dragon", eine US-Entwicklung von Accolade. Urks! Diese 4-MBit-Krücke und der lächerliche zweite Teil von Palsoft verdarben uns die Freundschaft mit den Brüdern. Auch Acclaims Sega-Version von "The Rosetta Stone" ließ keine nostalgische Freude aufkommen. Die Umsetzungen floppten und immer abstrusere und billigere Varianten kamen auf den Markt: Ein Frechheit für das Super NES ist "Super Double Dragon", ein Serien-Medley ohne spürbare 16-Bit-Verbesserungen. Die Nintendo-Fans blieben bei Capcoms "Final Fight", das sich weltweit gut verkaufte.

Dann gelang es Tradewest, gleich zwei Legenden zeitgleich zu terminieren: In "Battletoads & Double Dragons" von 1993 verramscht der US-Hersteller Tradewest nicht nur Jimmy und Billy, sondern auch die hoffnungsvollen Turtles-Konkurrenten. Egal, ob Ihr mit den Dragons oder den Kröten spielt, die intergalaktische Jagd nach der Dark Queen ist ein wirres Komplott minderwertiger Grafik. Dazugelernt hatten die Altstars leider nichts.

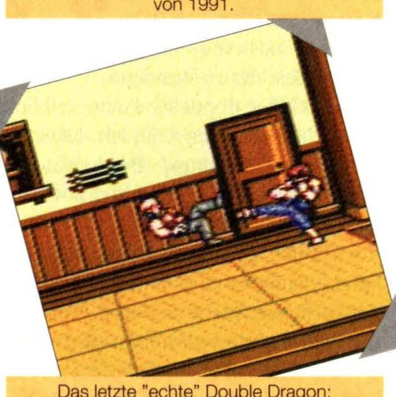
Das angekündigte "Double Dragon" fürs Neo Geo hat sich wie "Double Dragon 5: The Shadow Falls" (Super Nintendo & Mega Drive, demnächst Jaguar) vom Scroller-Konzept ab- und dem "Street Fighter"-ähnlichem Arena-Gedanken zugewandt. Ein Duell-Prügelspiel ohne gewichtigen Bezug zu den Vorgängern, das zumindest mit einem wahnwitzigen Zoom-Effekt aufwarten kann. Während der Duelle schrumpfen die Kontrahenten von Bildschirmgröße auf Pixel-Niveau. Wir testen das Neo-Geo-Debüt der Lees in Kürze. *wi*



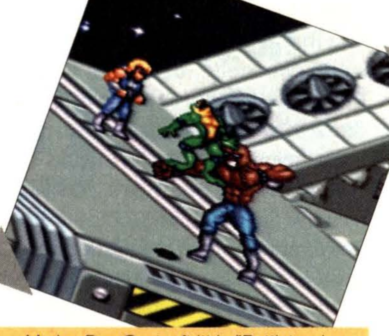
Die Intro-Sequenz der "Double Dragon"-Serie ist kurz, aber brutal: Die Freundin "ergibt" sich nach einem Magenschwingen (Master Sytem).



Gute Umsetzung dank des 2-Spieler-Link-Modus: Acclaims "Double Dragon 2" von 1991.



Das letzte "echte" Double Dragon: "The Rosetta Stone" wurde Anfang 1992 von Acclaim auf das NES umgesetzt.

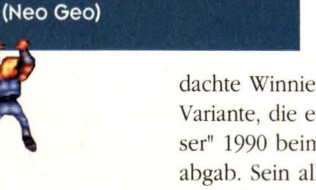


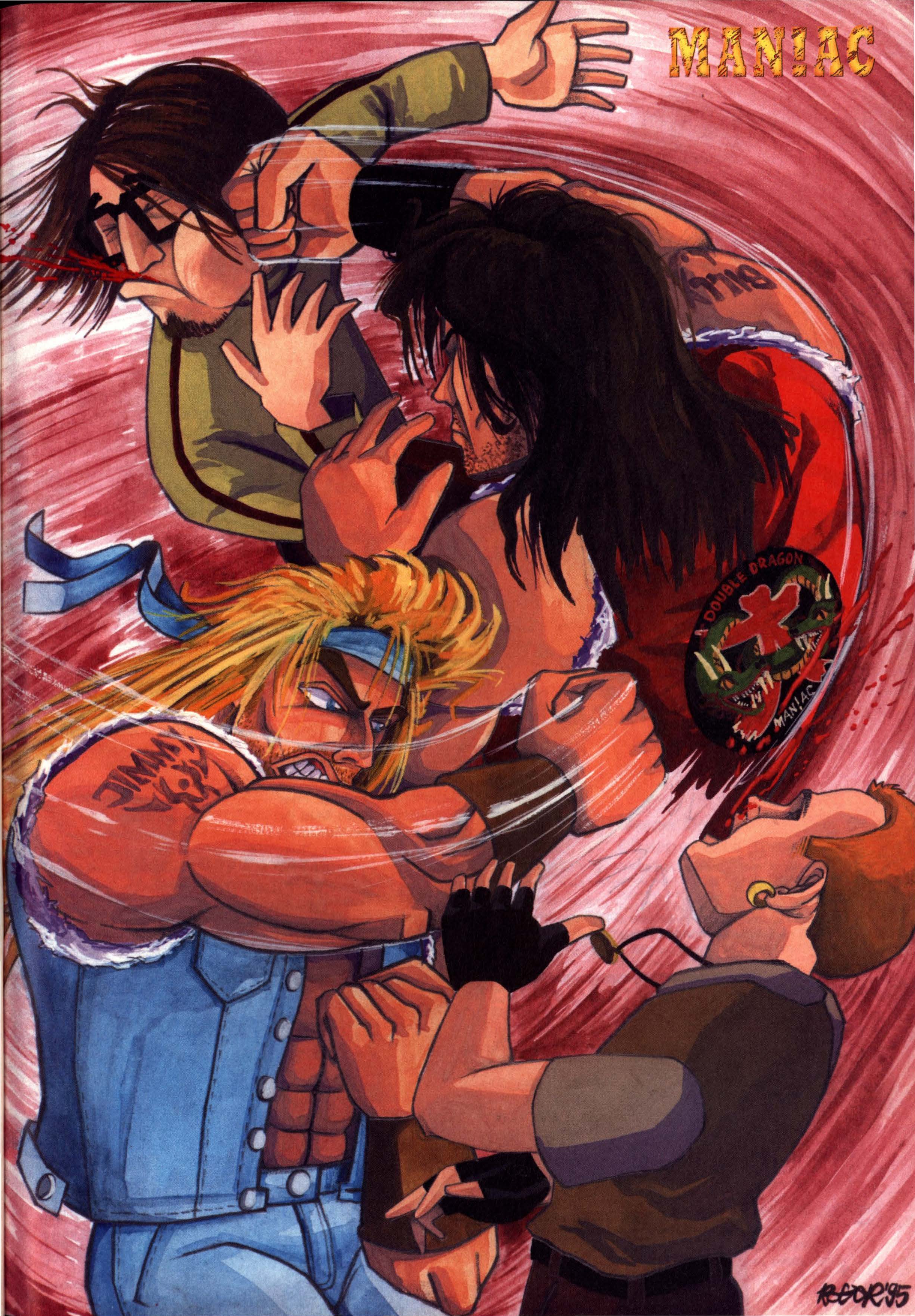
Murks: Den Gastauftritt in "Battletoads & Double Dragon" verbrachen die "Donkey Kong Country"-Erfinder Rare.



Double Dragon

1986	Double Dragon (Automat)
bis 1987	Double Dragon (Atari VCS, Atari 7800)
1988	Double Dragon (NES)
1988	Double Dragon 2: The Revenge (Automat)
1988	Double Dragon (Master System)
1989	Double Dragon 2: The Revenge (NES)
1989	Double Dragon 3: The Rosetta Stone (Automat)
1991	Double Dragon 2 (Game Boy)
1991	Double Dragon 3 (??)
1992	Double Dragon (MD)
1992	Double Dragon 2 (MD)
1992	Double Dragon 3: The Rosetta Stone (NES)
1992	Super Double Dragon (Super Nintendo)
1993	Double Dragon 3: The Rosetta Stone (MD)
1993	Battletoads & Double Dragon (Super NES, Game Boy)
1994	Double Dragon 5 (MD, Automat, Super NES)
1995	Double Dragon X (Neo Geo)




MAN!AC
DOUBLE DRAGON
MAN!AC

8-BIT REPLAY

Die lang angekündigte 8-Bit-Rubrik ist da! Ein Rückblick in die Zeit, als selbst Mega Drive und Super Nintendo noch Science Fiction waren – von nun an regelmäßig in MAN!AC.



INTERTON VC 4000

Hersteller: Interton, Deutschland
Erscheinungsjahr: 1978
Erstes Spiel: Autorennen
Spieleentwicklung: bis 1982
Anzahl der Spiele: ca. 40
Das Interton war die einzige Konsole, die von einem deutschen Hersteller entwickelt wurde.

DER PIONIER AUS DEUTSCHLAND

INTERTON VC 4000

Technisch ähnelt der Interton-Stick mehr einem modernen PC-Joystick als einem Videospiel-Pad: Statt mit Kontaktpunkten oder Mikroschaltern arbeitet der analoge Stick mit Potentiometern, die die Steuerbewegung stufenlos weitergeben: Je heftiger Ihr einen analogen Joystick in eine Richtung drückt, desto schneller bewegt sich auch Eure Spielfigur.

Als Ende der 70er Jahre die ersten Videospiele entwickelt wurden, waren deutsche Tüftler mit dabei. Noch vor dem Atari-Gründer Nolan Bushnell kam der deutschstämmige Ralph Baer auf die Idee, Sport- und Schießspiele für das Wohnzimmer zu entwickeln. Die amerikanische Philips-Tochter Magnavox erstand sein Patent und erteilte nachfolgenden Herstellern eine Lizenz zur Vermarktung ähnlicher Geräte. Schon die zweite Anfrage kam aus Deutschland: Das Kölner Familienunternehmen Interton, eigentlich auf Hörgeräte spezialisiert, erweiterte den Geschäftsbereich Consumer Electronics um Fernsehspiele. 1974 begann die Entwicklung von Spielkonsolen mit eingebautem Spiel, aus denen 1978 das Interton VC 4000 hervorging.

Das Interton war ein erstaunliches Gerät mit durchdachtem Design: Die beiden **analogen** Joysticks mit zwei Feuertasten und 12er-Tastatur waren in Einbuchtungen auf der Geräteoberseite untergebracht – so wirkt der Oldie wie aus einem Guß. Das kompakte Gehäuse, die einfachen Bedienungselemente und die zuverlässige Verarbeitung waren die Pluspunkte an der bis heute einzigen Videospielkonsole aus deutscher Produktion. Das Interton konnte zwar keine hochauflösende Grafik darstellen, brachte aber bereits vier Farben auf den Schirm. Der Mono-Sound kam über die Lautsprecher des Fernsehers.

Die Spiele waren für die damaligen Zeiten eine Sensation, wurden aber schnell von den Atari-Modulen verdrängt. Unter den 40 Interton-Programmen findet Ihr nahezu alle Klassiker der Videospiel-Urzeit: Auf der dritten Cassette ("Ballspiele") stecken Pong-Varianten für ein oder zwei Spieler, mit- oder gegeneinander, Nummer 37 ("Monster Man") ist ein modifizierter "Pac Man"-Clone, hinter "Super Invaders" verbirgt sich Taitos bekannte Weltraum-Ballerei.

Ende der 70er Jahre (und bis heute in Japan) groß in Mode: Elektronische Derby-Spiel.



Kein Pac-Man-Clone sondern Intertons Edutainment-Vorläufer "Intelligenz 1".

INTERTON - DIE BESTEN SPIELE

Spiel	Beschreibung
Cockpit	Flugsimulation: Take-Off, Flug nach Instrumenten und Landung. Das komplexeste Interton-Spiel.
Monster-Man	Pac-Man-Kopie mit zwölf Spielvarianten, Insekten statt Energiepillen und einem Tunnel, der von den Monstern nicht betreten werden kann.
Hyperspace	Ein frühes 3D-Weltraumspiel, an Ataris "Star Raiders" angelehnt.
Luftschlacht/ Panzerschlacht	Viele Taktik/Action-Varianten für ein oder zwei Spieler gleichzeitig. Mauern und Minen, Dauerfeuer und Querschläger in den Panzer-Modi, Wolken und Motorenbrummen in den Flieger-Modi.
Ballspiele	Klassiker: Authentische Pong- und Breakout-Varianten.

Kurios sind die Lernmodule "Mathematik 1 & 2" und "Memory 2". Daneben schlossen die "Intelligenz"-Kassetten die Lücke zwischen traditionellen Papier-Knobeleien und modernen Telespielen. Auch ein Schachprogramm wurde für das Interton veröffentlicht: Das 13. Interton-Modul hatte zwar keine Grafik, aber ein Computergehirn, das sogar gegen sich selbst antreten konnte. Alle Spiele wurden von Interton in Deutschland entwickelt und veröffentlicht; Fremdhersteller waren damals noch nicht am Modul-Geschäft interessiert.

Dafür konnte Interton bereits einen Hardware-Lizenznehmer an Land ziehen: Als Grundig "Super Play Computer 4000" veröffentlichte der deutsche Elektronik-Multi eine Variante mit einem Video- statt Antennenausgang. *wi*

WERBEPOWER



Ataris Anzeigen-Kampagne im Disco-Look der 80er Jahre basierte auf einer bestechenden Idee: Der Zeitschriften-Leser warf einen Blick aus dem Fersehgehäuse in das Wohnzimmer vergnügter Kunden. Im Vordergrund schimmerten die Sprites des beworbenen Spiels, auf dem Sofa dahinter nahm eine wechselnde Videospiel-Gesellschaft Platz. Die heftigen Grimassen der Spieler hatten Erfolg und das Anzeigen-Konzept blieb über zwanzig Monate unverändert. Lediglich die eingeblendeten Spiele, die zockenden Typen und frechen Werbesprüche wurden ausgewechselt. Neben Mario und Luigi und einem Ehepaar im Bett, nahm sogar Franz Beckenbauer hinter der Mattscheibe Platz. Text: "Die machen mich noch zum Tor des Monats!" Die Freaks auf unserem Bild oben bewerben (entsprechend kostümiert) die VCS-Module "Asterix" und "Obelix". Zehn Jahre später ist das Ergebnis der Fotosession sogar den japanischen Werbern des PC-Herstellers Packard Bell in die Hände gefallen: Links seht Ihr eine Anzeige von 1993.

ZEIT FÜR TECNOPLUS

Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom- Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

★ 6V Stromversorgung
★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis

34.99 DM

Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 Ni-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
★ Platz für 4 Ni-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
★ LED Anzeige für einfache Handhabung
★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

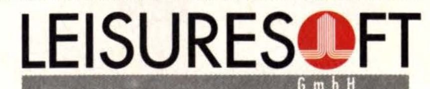
Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:



LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

ASIAN CINEMA







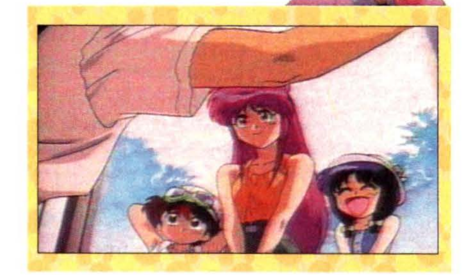


Im zweiten Teil der "AD Police"-Serie sind die Zukunfts-Cops auf der Jagd nach einer grausamen Massenmörderin: Da sich ihr Mann am liebsten im Rotlichtbezirk herumtreibt, müssen die Freudenmädchen sterben. In den Gewölbe-Komplexen der U-Bahn ist keine Prostituierte vor der Messerstecherin sicher.



Catgirl: Nuku Nuku

Akiko Mishima ist stinksauer: Ihr Mann, der Professor Kyu, hat sie verlassen, weil er nicht in ihrem Familienunternehmen arbeiten möchte, das gewaltige Kampfroboter produziert. Ihren Sohn Ryun und seinen neuen Androiden hat er mitgenommen. Nun befinden sich der Professor, sein Sohn und der als hübsches Mädchen getarnte Roboter mit dem Gehirn einer Katze auf der Flucht vor den Schergen der wütenden Mutter, die nicht davor zurückschreckt, jede ihrer Entwicklungen gegen die Verwandten einzusetzen. In den 90 Minuten slapsticklastiger Mechaction erlebt Ihr alle drei Folgen der englisch synchronisierten Serie. oe

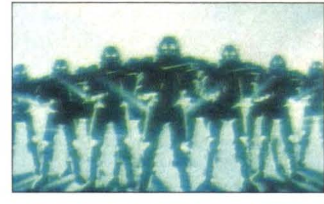


ANIME

AD Police Teil 1 & 2

Mega Tokyo im Jahr 2027: Durch die rapide Entwicklung der Technik ist der Mensch in der Lage, seinen Körper teilweise oder sogar komplett durch Cyber-Implantate zu ersetzen. Die neu gegründete Einheit "AD Police" überwacht alle auf diese Weise entstandenen Über-Menschen. Durchgedrehte Androiden, wildgewordene Hausfrauen mit hyperbeschleunigter Armmuskulatur und Cyber-Psychopathen fallen in das Aufgabengebiet der Spezialeinheit. Gibt es irgendwo in Mega Tokyo Ärger, rücken die Jungs bis unter die Zähne bewaffnet an und verwandeln den verantwortlichen Schurken in einen Haufen biomechanischen Müll.
Im ersten Teil verfolgt die AD Police einen Geschäftsmann, der defekte Androideneinheiten wieder in Betrieb nimmt und diese als folgsame und verführerische Ehefrauen programmiert: Damit hat er eine lukrative Marktlücke entdeckt. Doch sein Plan läuft schief, denn seine "Traumfrauen" schlachten ihre Partner. In der von Feuergefechten geprägten Geschichte terminiert die Spezialeinheit die defekten Einheiten, sammelt Indizien und verfrachtet den geldgierigen Second-Hand-Verbrecher in den Knast.
Der zweite Teil ist ein nervenaufreibender Psycho-Thriller: Eine geheimnisvolle Mörderin richtet ein anscheinend sinnloses Blutbad unter den Prostituierten der Großstadt an. In spannenden 28 Minuten fiebert Ihr mit der AD Police der Lösung des Falles entgegen: Stück für Stück setzen sich die geschickt verteilten Puzzle-Stücke und Hinweise zu einem Gesamtbild zusammen.
Die Serie wirkt durch die geschickten Perspektiven und eingestreuten Spezial-Effekte besonders gut durchdacht. In einer besonders

Wenn eine Cyborg-Ehefrau in Rage gerät, rückt das Einsatzkommando an: Zuerst wird der amoklaufende Roboter analysiert, dann die passenden Waffen gewählt und schließlich die defekte Machine exekutiert. Den schaulustigen Passanten bleibt nur noch die Flucht, denn die schießwütige Truppe feuert auf alles, was sich bewegt.















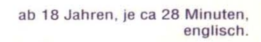


Sex & Crime bestimmen die Handlung der AD Police-Serie: Verführerische Weiblichkeiten, künstlicher oder natürlicher Herkunft, beweisen den Männern, daß auch sie Angst und Schrecken verbreiten können. Nur mit Hilfe der AD-Spezialeinheit kann dem wilden Treiben der Schönheiten Einhalt geboten werden.

blutigen Szene verfolgt Ihr nur die Schatten der Akteure, in einer Verfolgungsjagd durch die U-Bahn seht Ihr Opfer-Täter-Reaktionen auf faszinierende Art gleichzeitig: Während Euch in Nahaufnahme die kalten Gesichtszüge der Mörderin Unbehagen bereiten, spiegelt sich in Ihrer Brille das Opfer, so daß Ihr die Reaktion des Opfers zeitgleich mitbekommt. Standbilder werden Euch in wasserfarbähnlichem Stil vor Augen geführt - Lichtblitze im Dunkeln machen Zeitlupenstudien noch imposanter. Hier waren Profis am Werk: Die Schöpfer von "Bubble Gum Crisis" und "Bubble Gum Crash" haben Ihr gesamtes Können zusammengerafft, um eine eindrucksvolle Science-fiction-Kulisse zu schaffen. Seine Verwandtschaft mit dem Rollenspiel-Szenario "Shadow Run" kann der Anime nicht verleugnen: Cyber-Implantate, die zwischen Mensch und Maschine nur noch schwer unterscheiden lassen, düstere und bedrückende Metropolen-Kulissen und zwielichtige Hacker, die in einem Berg aus selbstgebasteltem Elektronik-Wirrwarr vegetieren sind auch dort zu finden. Leider können interessante Themen, wie die "Mensch oder Maschine?"-Problematik, aufgrund der geringen Laufzeit nur am Rande angedeutet werden und die ausgeklügelten Geschichten begnügen sich mit einem kurzen Schluß. Ein bißchen mehr Spielzeit hätte den Schöpfern die Gelegenheit gegeben, auf Randthemen intensiver einzugehen, den jeweiligen Showdown spannender zu gestalten und ein damit echtes Meisterwerk vorzulegen. Trotzdem empfehlen wir AD Police nicht nur den Otakus der ACOG-Front, sondern auch dem hartnäckigen Anime-Muffel. oe

erhältlich bei ACOG, Selters, Tel.: 02626/1320

ab 18 Jahren, je ca 28 Minuten, englisch.





Geschickte Perspektiven: In der Brille der Mörderin spiegelt sich die Reaktion des Opfers (links). Standbilder erscheinen im wasserfarb-ähnlichen Stil.

CYBER CITY OEDO 808 FILE 3

Der letzte Teil der Serie schließt den "Cyber City"-Teil der "Cyberpunk-Collection" ab. Der unter Gewaltanwendung zum Polizeidienst gepreßte Schwerverbrecher Benten muß im "File 3" eine Reihe kannibalischer Morde aufklären. Die Spur führt in die Chefetage eines Medikamenten-Konzerns, der seinen Kunden das ewige Leben verspricht: Durch ein neues Präparat verwandelt er Menschen in unsterbliche Vampire mit übermenschlichen Fähigkeiten. Wie in den Vorgängern erwarten Euch 40 Minuten Cyberpunk-Action mit verblüffenden Animationseffekten, leuchtenden Farborgien und einigen Splatter-Einlagen. oe





ANIME & VIDEOSPIELE

Zu fast jeder erfolgreichen Manga- und Anime-Serie erscheint in Japan eine Videospielumsetzung: "Fist of the North Star"-Prügel- und Rollenspiele, "Urusei Yatsura"-Puzzle und nicht zuletzt Baller- und Strategietitel zu den Mech-Klassikern "Gundam" und "Macross". Auch für Fans der aktuellen "Gon"- und "Appleseed"-Comics konnten wir die passenden Umsetzungen aufstöbern: Bandais 8MBit-Modul "Gon" ist eine vergnügliche Mischung aus Jump'n'Run und Prügelaction. Euer Baby-Dino tobt mit verschiedenen Schläge durch die Natur-Levels, die er nur verlassen darf, wenn er alle Steinzeitviecher verdroschen hat. Trotz der ulkigen Grafik und der technisch einwandfreien Realisation nervt der eintönige Dinosaurier auf Dauer: Die Tier-Duelle, die den Hauptteil des Spiels ausmachen, sind nicht besonders ausgeklügelt: Meist entscheidet die "hinrennen und alle Knöpfe drücken"-Taktik den Kampf. In "Appleseed" (Visit) quält Ihr Euch durch langweilige Labyrinthe, um schließlich gegen einen der übermächtigen Endgegner in die Knie zu gehen. Das klassische Geballere versumpft im langweilige Leveldesign. Zumindest beinhaltet das 16 MBit starke Super Nintendo-Modul unzählige Missionen. Die öde Grafik und der unbefriedigende "Schalter betätigen und zum anderen Ende des Labyrinths rennen"-Spielablauf provoziert den Griff zum Power-Schalter. Während sich "Gon" noch über dem Durchschnitt hält, bietet "Appleseed" kaum Spielsubstanz und wird dem mitreißenden Anime-Vorbild nicht gerecht. oe

In Appleseed hüpft und schießt Ihr Euch durch schlicht gestaltete Levels.



Im 2. Level verfolgt "Gon" einen diebischen Affen durch die Mode 7-Steppe.



"Gon" im Unterwasser-Level: Beißt den Haien in die Flosse!



Spiele im Netz oder via Telefonleitung sind für den deutschen Konsolenfreund noch eine Zukunftsvision. Trotzdem finden MAN!ACs im Internet bereits themengerechte Treffpunkte.

Im Team arbeitet und spielt es sich besser als auf einsamen Posten. Das gilt auch für die Computer-Szene, die sich verstärkt im virtuellen Raum zum Gedankenaustausch trifft. In länderübergreifenden Netzen sind tausende von Rechnern miteinander gekoppelt und damit in der Lage, Texte, Ton- und Bilddaten innerhalb von Sekunden auszutauschen.

Ein Computernetz, das offiziell gar nicht mehr existiert, macht zur Zeit Furore. Im Internet versammeln sich 1995 nicht nur UNIX-Profis, sondern auch normalsterbliche Computer-Anwender. Voraussetzung dafür sind ein Modem und ein Telefonanschluß.

1969, im Jahr der ersten Mondlandung, startete das amerikanische Verteidigungsministerium das "Arpanet", ein ausfallsicheres Computernetz, das Informationen in kleinen Datenpaketen bündelt, die bei Bedarf gesendet und empfangen wurden. Ging ein Informationspaket verloren, wurde es einfach ein weiteres Mal gesendet. Ausgefallene oder abgestürzte Rechner wurden automatisch umgangen; die Daten-Pakete suchten sich dann einen anderen Weg. Die Vorteile des Arpanets überzeugten außenstehende Firmen und Organisationen und ab den 80er Jahren wuchs es selbständig weit über die Landesgrenzen hinaus. Das Netz besteht heute aus hunderttausenden von Universitäts-, Firmen- und Privatrechnern, die über Standleitungen und Satelliten miteinander kommunizieren und Daten zu allen Themengebieten (auch Videospiele-Reviews, Marktanalysen und Tips) bereithalten.

Trotz der vielen unterschiedlichen Hardware-Umgebungen (Großrechner, Workstations und PCs) einigte man sich auf einige Basis-Dienste (Services), von denen das bekannteste das "Web" ist. Der momentan größte Web-Provider ist IBM, der einen Zugang in das OS/2-Betriebssystem integrierte und für 25 Mark im Monat freigibt. Darüberhinaus finden sich in jeder Großstadt kleinere, aber teurere Provider.



Schmuck: Das Logo der WWW-Site von Warner Music (http://www.iuma.com/warner/)

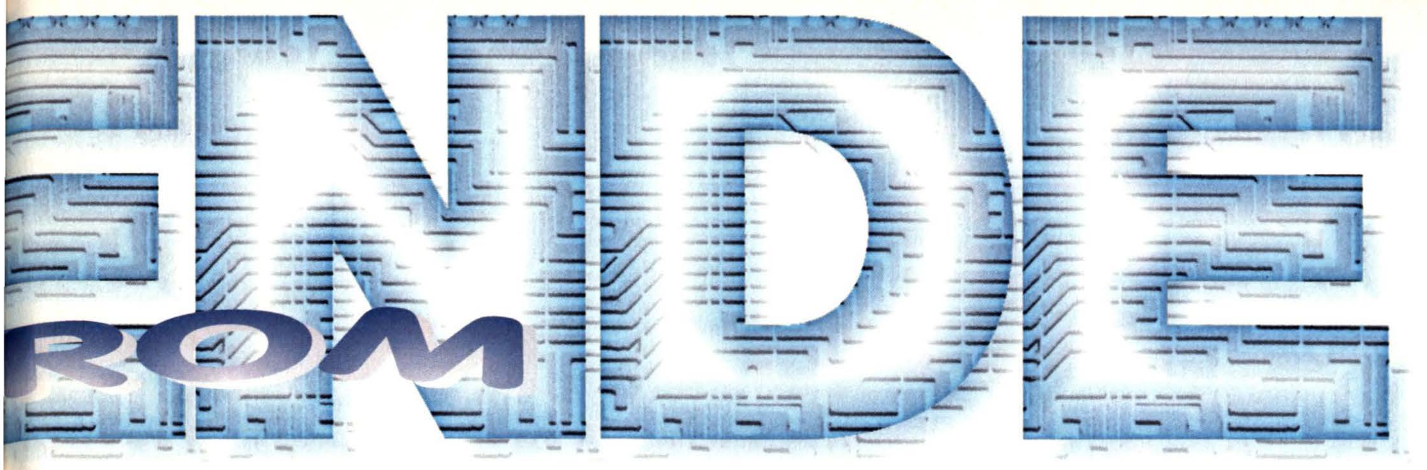
Im Kontrast zum Internet stehen kommerzielle Netze wie Compuserve oder die junge EWorld, die MAN!AC in der 12/94 besuchte. Diese Netze haben 20.000 bis 300.000 Anwender, sind mit einer komfortablen Benutzeroberfläche ausgestattet, aber weniger vielfältig und zudem teurer als das gewaltige Internet. Die meisten der unten aufgeführten Features stellen auch die kommerziellen Netze zur Verfügung. *kim/wi*

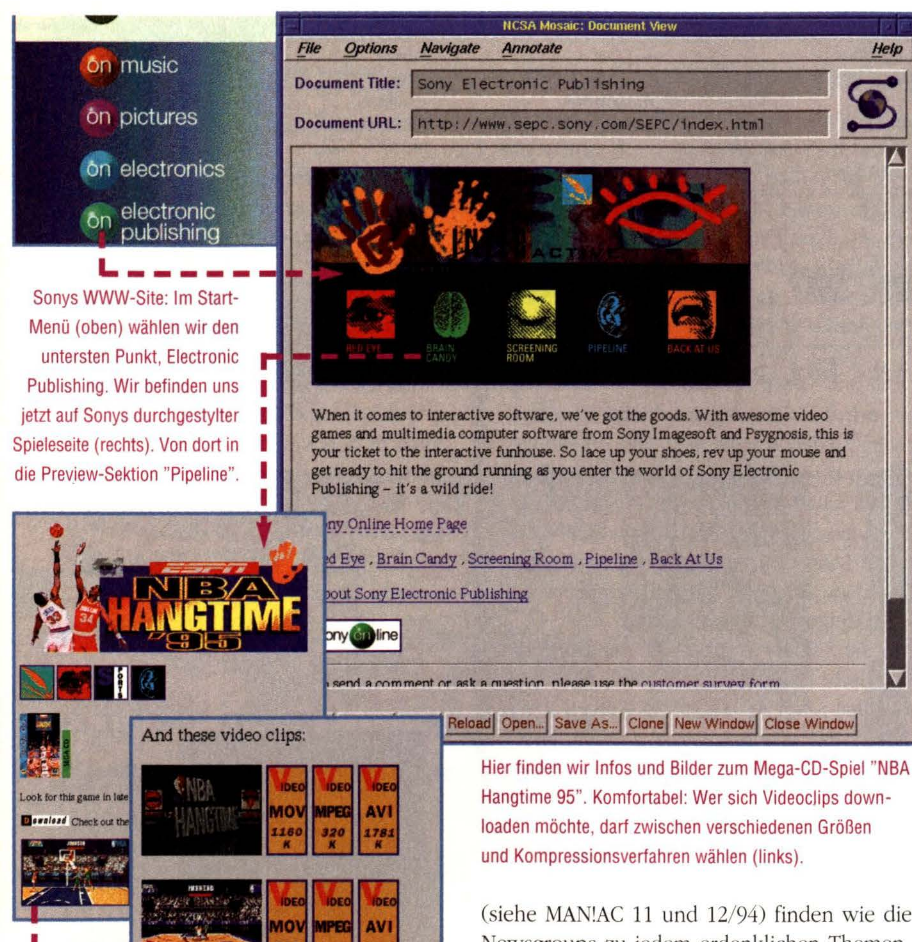
E-MAIL: Elektronische Post, die gebräuchlichste und praktischste Form, über das Internet zu kommunizieren. Über die elektronische Adresse des Empfängers kann man ihm wie mit der traditionellen Post einen Brief schreiben. Dieser wird innerhalb von Minuten vollautomatisch zugestellt. Im Vergleich zur E-Mail (Text schreiben und mit einem Tastendruck abschicken) wird die Briefpost (schreiben, frankieren, Transport zum Briefkasten und schließlich mit den Verkehrsmitteln Auto, Bahn, Flugzeug, Schiff und Fahrrad zum Empfänger) als "Snail-Mail", also Schneckenpost verspottet. Briefmarken und Umschläge, Briefkästen und Postsäcke wird die Zukunft nicht mehr kennen.

FTP: "File Transfer Protocol"-Server sind die eigentlichen Datenhorte und -zugänge im Internet. Der Anwender loggt sich anonym (also ohne Paßwort) ein und bedient sich kostenlos in einem digitalen Gemischtwarenladen. Computerspiele, Bildschirmfotos oder ganze Buchtexte warten darauf, entdeckt zu werden. FTP-Server stehen in der ganzen Welt. Wer eine japanische Textverarbeitung sucht, schaut am besten in Tokyo nach und nicht in Rio de Jainero.



Marvels "Generation X" im Internet. Loggt Euch via FTP auf "Server.Berkeley.Edu" ein, um das Abenteuer auf Eure Festplatte zu laden.





Sonys WWW-Site: Im Start-Menü (oben) wählen wir den untersten Punkt, Electronic Publishing. Wir befinden uns jetzt auf Sonys durchgestylter Spieleseite (rechts). Von dort in die Preview-Sektion "Pipeline".

Hier finden wir Infos und Bilder zum Mega-CD-Spiel "NBA Hangtime 95". Komfortabel: Wer sich Videoclips downloaden möchte, darf zwischen verschiedenen Größen und Kompressionsverfahren wählen (links).

News-Dienst, Usenet: Eine gewaltige, weltumspannende Gesprächsrunde, die thematisch in einzelne Foren unterteilt ist. Auf sogenannten Boards kann jeder seine Meinung äußern oder die Statements eines anderen kommentieren. Es gibt Foren zu allen erdenklichen Themen. Aus einer einfachen Anfrage ("Gibt's im 32X-Doom einen 18. Level?", "Woher bekomme ich einen alten Street-Fighter-Automaten mit Gehäuse?") wird eine weltumspannende Diskussion mit internationalen Experten. Natürlich gibt es auch Newsgroups zu Themen wie Zen-Buddhismus, Mikrobiologie, Soul-Musik, "Beavis and Butthead", Siamkatzen, Künstliche Intelligenz, Sex und Walt Disney.

IRC: "Inter-Relay-Chat". Hierbei treffen sich mehrere User auf einem "Kanal", auf dem sie sich simultan per Tastatur unterhalten können. Diese Online-Gesprächsrunden (siehe MAN!AC 11 und 12/94) finden wie die Newsgroups zu jedem erdenklichen Themenbereich statt, laufen aber ohne Verzögerung in Echtzeit ab.

WAIS, Archie: Zwei Suchdienste, die einem die gezielte Recherche nach Informationen oder Dateien erleichtern. Mit Archie findet man Dateien – egal, wo oder auf welchem FTP-Server sie gespeichert sind. Lediglich ein Teil des Dateinamens sollte Euch bekannt sein. WAIS (Wide Area Information System) hingegen reagiert auf ein beliebiges Stichwort und sucht selbständig an allen möglichen Orten rund um den Globus.

Gopher: Dies ist nicht nur der Name eines amerikanischen Nagetiers, sondern eines bewährten Netz-Recherche-Dienstes, der eine textbasierte Benutzeroberfläche zur Verfügung stellt. Man kann damit u.a. einfach auf Datenbanken zugreifen. Für Leute mit normalem Modemzugang ist Gopher noch immer interessant, da es nicht so einen hohen Datendurchsatz wie das Web benötigt.

WWW: Das "World-Wide-Web" wird für viele als die schillernde Zukunft des Internets prognostiziert. Seit seiner Entwicklung 1989 am CERN-Kernforschungszentrum in Genf wuchs das Web zum populärsten Internet-Dienst heran: Web-Surfer leiden schon nach Tagen der Abstinenz an Entzugserscheinungen. Geboten wird eine attraktive grafische Oberfläche, die die besten Elemente von Multimedia (Bild, Ton und Interaktion) und Hypermedia (komplexe Verknüpfung verschiedener Stichworte und Themen) verbindet. Über sogenannte "Hot Links", die man mit der Maus anklickt, surft man von Server zu Server ohne den Ortswechsel zu bemerken. So kann es passieren, daß man in kürzester Zeit virtuell um die ganze Welt gereist ist – und zwar zum Ortstarif! Im Web schrumpft das Internet zu einer einzigen, gigantischen Datenbank, in der man von jeder Information nur wenige Mausklicks entfernt ist. Die berühmteste (und gleichzeitig nutzloseste Anwendung) ist das ständig aktualisierte Bild vom Füllstand der Etagen-Kaffeekanne im CERN-Laboratorium. Das Time Magazine, Der Spiegel oder Wired haben eigene Seiten, ebenso Softwarefirmen oder Musikbands.



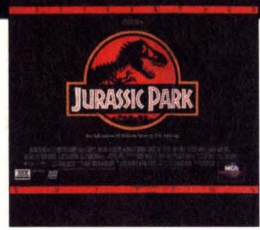
Auch Sega informiert die Internet-Gemeinde über das World Wide Web: Wählt "http://www.segaoa.com" und Ihr erhaltet Infos, Tips und Bilder zu Game Gear, Mega Drive und Mega CD oder Sega-Dienstleistungen wie den neuen Sega-Channel.

LASER CINEMA

ENGLISCHE VIDEO-CDS

Original-Titel	Deutscher Titel	Genre	Bildqualität
Alice Cooper: Prime Cuts	–	Musik	★★
Beyond the Law	k.A.	Film: Kampfsport	★★
Carlisle, Belinda: Runaway Live	–	Musik	★★★
Cream: Fresh Live Cream	–	Musik	★★
Franklin, Aretha: Live at Park West	–	Musik	★★
Halloween	Halloween	Horror	★
In Bed with Madonna	Im Bett mit Madonna	Musik/Erotik	★★★★
Marley, Bob: One Love Peace Concert	–	Musik	★★
Nicks, Stevie: Red Rocks	–	Musik	★★★
Rolling Stones: Live at the Max	–	Musik	★
Strictly Ballroom	Strictly Ballroom	Tanzfilm	★★★★
The Outlaw	Die Gesetzlosen	Film: Western	★★★
Victimised	Final Instinct	Film: Thriller	★★

Diese Video-CDs (Spielfilme & Musik) sind in Deutschland nicht offiziell erhältlich, sondern nur als England-Importe zu bekommen. Die Wertungen in der Kategorie "Bildqualität" gehen von einem Stern (miese MPEG-Kodierung) bis zu fünf Sternen (optimale MPEG-Kodierung).



LASERDISC

Jurassic Park

Spielbergs 100-Millionen-Dollar-Schocker inspirierte die Laserdisc-Anbieter zu vier verschiedenen Versionen. Die Tabelle verrät, welche Variante Euren privaten Geschmack (und Geldbeutel) trifft. Technisch gibt's kaum Unterschiede: Das THX-Logo auf den NTSC-Fassungen bringt gegenüber den ausgezeichneten PAL-Adaptionen kaum merkliche Vorteile. Bild- und Tonqualität sind beim Dino-Quartett durchweg lobenswert und setzen die brillanten Spezialeffekte ins rechte Licht. Auch die Surround-Lautsprecher sind eifrig und erzeugen in Eurem Heimkino eine prächtige Dschungel-Kulisse.

Auch gut ein Jahr nach dem Kino-Debüt sorgen die Silicon-Graphics-Animationen für andächtiges Staunen: Ihr werdet Zeuge, wie ein tierisches "Disney World 2000" entsteht – weit draußen auf einer einsamen Insel und mit Original-Sauriern, die vor 65 Millionen Jahren die Erde bevölkerten und mit Hilfe prähistorischer DNA neu ausgebrütet wurden. Bevor der Park die ersten zahlenden Besucher empfängt, sollen fünf Personen die Premieren-Vorstellung genießen. Doch das Quintett (darunter zwei Enkelkinder des "Jurassic Park"-Erfinders) sieht sich schon bald im täglichen Überlebenskampf der Urzeit – gegen die Saurier und skrupellose Angestellte, die ihren eigenen Vorteil nutzen.



Jurassic Park (siehe Tabelle), 121 Minuten (PAL), 127 Minuten (NTSC), Dolby Surround, erhältlich bei Werner Bauer's Laserdisc Versand, Tel.: 07191/59250 oder Galaxy, Tel.: 089/7605151

JURASSIC DISCS

Farbsystem	Bildformat	Sprache	Lieferumfang	Zirka-Preis
PAL	Letterbox	deutsch	1 CLV-Disc	80 Mark
PAL	Letterbox	englisch	2 CAV-Discs, Videotextuntertitel in deutsch, Booklet, DNA-Broschüre und -Poster	150 Mark
NTSC	Letterbox	englisch/THX	2 CLV-Discs	40 US-Dollar
NTSC	Letterbox	englisch/THX	2 CAV-Discs, Schmuck-Kassette	75 US-Dollar



LASERDISC

Nightmare before Christmas

Ein morbides Grusical in Disney-World: Unter dem Touchstone-Label zeigten die Disney-Studios Ende '93 ein Puppentheater, das ganz und gar nicht in die heile Mickey-Mouse-Welt paßt. "Beetlejuice" Tim Burton zelebriert die "Nightmare before Christmas", ein makabres Special-Effects-Feuerwerk, das ausschließlich Puppen als Darsteller zeigt. Mit der fast schon vergessenen Stop-Motion-Tricktechnik zauberten die Macher 76 Minuten fantastischen Totentanz auf die Leinwand, der von Kürbis-König Jack und seiner Interpretation von Weihnachten erzählt.

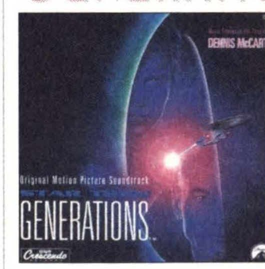
Im Halloween-Land haben die Kürbisse nicht viel zu lachen. Eines Tages entdeckt Jack das Christmas-Land, versteht aber den Sinn des freudigen Ereignisses nicht. Fortan versuchen er und seine gruftigen Kumpane, ihr eigenes Weihnachten zu zelebrieren. Sensible Kids sind mit einigen Szenen von Burton's skurrilem Horrorszenario sichtlich überfordert, Halloween-Freaks und leidenschaftliche Puppenspieler genießen das rasante Kunstwerk.

Die Bildqualität der normalen NTSC-Laserdisc ist gut, alternativ gibt's eine 100 US-Dollar teure CAV-Special-Edition mit viel Hintergrund-Infos und dem spritzigen Kurzfilm, der auch in den Kinos als Vorfilm lief. Die Surround-Effekte sind harmlos.

The Nightmare before Christmas, NTSC, eine CLV-Laserdisc, Widescreen (1:66 zu 1), Dolby Surround, 76 Minuten, 30 US-Dollar, erhältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

MUSIK-CD

Star Trek: Generations



Eigentlich gehören Soundtracks nicht in diese Rubrik, doch die "Generations"-Musik verdient eine liebevolle Erwähnung. Komponist Dennis McCarthy hat mit seinem 95-Mann-Orchester nicht nur den musikalisch besten "Star Trek"-Soundtrack inszeniert, als Zugabe befinden sich 23 herzhafte Soundeffekte auf der technisch hervorragend eingespielten CD. 60 Minuten Enterprise-Klänge, mal leise und bedächtig, mal bombastisch effektiv, mal witzig und verspielt: McCarthy hat seine Erfahrungenen als vielbeschäftigter "Next Generation"- und "Deep Space 9"-Songschreiber sinnvoll eingebracht.

"Generations" schafft den Schulterschluß zwischen professioneller Filmmusik und freakigem Trekkie-Charme und fasziniert mit einem zwölfseitigen Farb-Booklet. Außerdem liegt dem US-Soundtracks ein Pseudo-3D-Aufkleber bei.

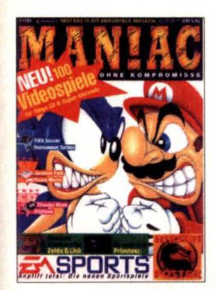


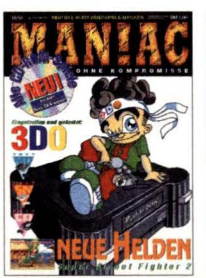
Star Trek: Generations (Soundtrack), Komponist Dennis McCarthy, 60 Minuten, 16 Tracks, ca. 30 Mark, GNP/Crescendo GNPD 8040

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

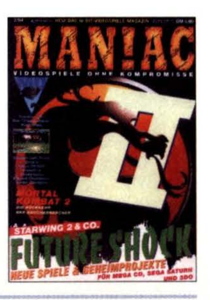
Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

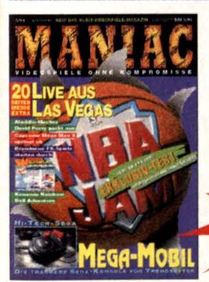
Euer Abo bestellt Ihr bei: Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



















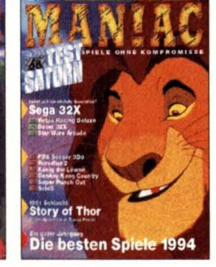














MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ____________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich nicht gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in **Briefmarken** oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Kurz beantwortet: Macht in Eurer Spielesammlung ein bestimmtes Modul Ärger (indem es abstürzt oder Euch mit einer Fehlermeldung nervt), ist das Modul nicht inkompatibel, sonder unwiederbringlich beschädigt. Da Ihr eine zeitbegrenzte Garantie auf jedes Spiel habt, könnt Ihr es bei Eurem Händler oder der Herstellerfirma umtauschen.

Konsolen-Tuner

Seit kurzer Zeit besitze ich neben meinem Super Nintendo und meinem Neo Geo auch ein PAL-3DO samt RGB-Kabel. Wenn ich es anschalte, ruckelt das Bild leicht hin und her. Außerdem erhalte ich nur eine mäßige Bildqualität. Wenn ich an dem Kabel herumspiele, hört zwar das Ruckeln auf, die miese Bildqualität bleibt jedoch. Desweiteren möchte ich mein 3DO auf 60 Hz umbauen lassen, doch ich finde keinen Spezialisten, der mir dabei hilft. Auf dem Super Nintendo und dem Neo Geo funktioniert das doch? Bitte helft mir!

Andrei Bolintieaunu,Köln

Das rucklige Bild liegt vermutlich an einem Wackelkontakt des Scart-Steckers – wende Dich an einen Lötkolben-erfahrenen Freund oder an Deine Fernsehwerkstatt. Die schlechte Bildqualität ist auf den Fernseher selbst zurückzuführen: Viele TV-Geräte haben im RGB-Modus eine geringe Auflösung und bringen bei Konsolen nur eine mäßige Bildqualität zustande. Dein 3DO läßt sich nicht auf 60 Hz "aufrüsten" – das ist aber auch gar nicht notwendig: Das Super Nintendo oder andere Konsolen werden umgebaut, damit jedes Spiel auf der Konsole läuft, das 3DO ist jedoch global kompatibel: Jedes Spiel läuft auf jedem 3DO!

Links-Drall

Ich besitze ein NTSC-3DO mit RGB-Scart Anschluß. Seit dem Kauf fällt mir auf, daß das Bild um ein ganzes Stück nach links verschoben ist. Bei der NTSC-Übertragung in Schwarz-Weiß ist dies nicht der Fall. In MAN!AC 5/94 habt Ihr auf der Know-How-Seite über einen RGB-Scart-Stecker berichtet, der die Bildlage korrigiert, doch der Anschluß an den Ferseher erfolgt bei meinem 3DO schon jetzt über den eigenen Scart-Stecker. Was soll ich tun?

Marco Lohschelder,Mülheim

Ganz einfach: Das in MAN!AC 5/94 angesprochene Accessoire von GT-Elektronik (Tel. 0041/61/4014224) wird zwischen Fernseh-Eingang und Deinem Scart-Stecker gestöpselt.



Wie aus den meisten Demo (nstrations)-Abspännen ersichtlich, werden viele Zeichensätze vom C-64 übernommen.



In Demos zeigen die Programmierer, was sie können: Hier eine Laufschrift und ein Rasterbalken der Demo-Coder Baseline.

Heim-Entwickler

Gibt es RAM-Module und Tools für das Super Nintendo, mit denen ich Spiele für den Privatgebrauch entwickeln kann? Oder brauche ich dafür einen 486er-PC, den ich mit dem Super Nintendo verbinde und dann auf ein RAM-Modul mit PC-Tools und eigenen Mitteln programmiere?

Daniel Engbarth,Saarlouis

Programmieren auf dem Super Nintendo - ein kritisches Thema. Wenn Du genug Geld für eine professionelle Ausrüstung hast (rechne mit einem fünfstelligen Betrag), kannst Du Dich zum Beispiel an Factor 5 wenden, die ihr eigenes "Pegasus"-Entwicklungssystem anbieten. Auch Psygnosis vertreibt Entwicklungssysteme für fast alle gängigen Konsolen (u.a. Mega Drive 32X und Sony Playstation). Wenn Du das Programmieren nur als Hobby betreibst, empfehlen wir Dir ein billiges Equipement wie zum Beispiel den Romulator (mit 16 MBit für etwa 600 DM). Auch mit einem Kopiersystem ist die Entwicklung von eigenen Demos und Spielen möglich – damit stehst Du aber schon mit einem Bein vor dem Richter. Für die Entwicklungssysteme benötigst Du in der Regel einen PC mit einem freien Steckplatz (8 oder 16 Bit). Demo-Programmierer (zwei Beispiel-Demos siehst Du auf den Bildern oben) bevorzugen Wildcard & Co. sowie einen Amiga, da auf diesem Computer Grafik und Sound ähnlich programmiert werden und leichter umzusetzen sind. Mit einem Atari ST ist das Entwickeln von Spielen und Demos jedoch auch möglich. Die benötigten Tools findest Du auf einschlägigen Mailboxen. Was Du auf jeden Fall benötigst, ist ein spezieller (Dis-) Assembler für das Super Nintendo, mit dem Du direkt das System programmierst. Dafür sind fortgeschrittene Maschinensprache-Kenntnisse jedoch Voraussetzung. Desweiteren sind Charakter-Editoren und Grafikwandler hilfreich, mit denen Du Deine eigenen Schriftsätze erstellen und PC- oder Amiga-Grafiken in das Super-Nintendo-Format konvertieren kannst. Die fertigen Programme speicherst Du dann auf Diskette, kannst sie dann aber nur mit einer Kopierstation oder einem Entwicklungssystem wieder nutzen.

Amerikanische 32X-Spiele auf deutschen Konsolen

Und es geht doch: Allen anfänglichen Behauptungen zum Trotz könnt Ihr auf einem umgebauten Mega Drive (50/60 Hz) und einem deutschen 32X amerikanische Spiele spielen: Dazu müßt Ihr den Schalter zu Beginn auf 50 Hz stellen und die Konsole anschalten. Sobald die Schrift (unten rechts) verschwindet, wechselt Ihr auf den 60-Hz-Modus. Wartet nun ca. drei Sekunden ab und schaltet wieder zurück auf 50 Hz. Nach wenigen Augenblicken startet das Spiel. Amerikanische 32X-CD-Spiele laufen jedoch noch nicht auf einer deutschen Konsole: Da die CDX- und CD-Plus-Adapter nicht auf dem 32X funktionieren, müßt Ihr warten, bis ein findiger Hersteller einen neuen Adapter austüftelt. Begnügt Euch solange mit den deutschen 32X-CD-Spielen oder kauft Euch zur Not die US-Hardware.

PRODUCED BY OR UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD.

Sobald diese Schrift verschwindet, schaltet Ihr von 50 Hz auf 60 Hz.

LAST RESORT

500 Mark könnt Ihr Euch verdienen, wenn wir Euren Cheat zum "Tip des Monats" wählen.
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Rebel Assault

3DO

"A long time ago in a galaxy far, far away..." saust Andreas mit seinem X-Wing-Fighter durch das imperiale Hoheitsgebiet. Nachdem sich unser Möchtegern-Rebell im einfachsten Spielmodus bis zur Schaltzentrale der bösen Imperators vorgekämpft hat, nimmt er sich die beiden verbleibenden Schwierigkeitsgrade vor. Um auch den anderen Sternenkriegern den Kampf zu erleichtern, verraten wir Euch hier alle Paßwörter.

Kapitel	Easy	Normal	Hard
2	BOSSK	BOTHAN	BOROOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	PALRRA	LEENI	DEFEL
5	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYYD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFL	RASKAR	RISHII
12	KLAATU	JHOFF	IZRINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Abspann	NORVAL	NKLLON	MALANI

Lion King

Zu Virgins Filmumsetzung kennt Kai Hopermann aus Freiburg einen nützlichen Cheat: Wenn Ihr im Optionsmenü die Joypadkombination →, A, A, B und START drückt, erscheint der Menüpunkt "Cheat" – aktiviert ihn, dann dürft Ihr alle Levels anwählen und unendlich viel Energie einstellen.

→ A A B START

Demon's Crest

Nur mit maximaler Ausrüstung könnt Ihr Euch den Abspann des Capcom-Knallers ansehen. Beide Paßwörter haben wir von Jochen Ecke aus Stockstadt erhalten: Das erste führt Euch zum Endmotz, das zweite enthüllt einen netten Geheimlevel, der nach dem Endgegner versteckt ist.

D	D	S	C
R	X	R	V
F	J	G	L
D	R	J	G

Q	F	F	F
K	N	R	R
D	D	L	R
X	G	T	Q

Battletech

Für alle Import-Freaks und Battletech-Cracks haben wir uns nach den Paßcodes zu diesem Spiel umgesehen. Viel Spaß bei der Erkundung und "Reinigung" der vier Stages...

Swamps	BMBRMN
Avon	BBYLND
Ridderverk	GRBCHV
Rasalhague	STJNNN

FIFA Soccer

In der letzten MAN!AC haben wir Euch bereits einen Trick verraten, auch die unten stehenden gebt Ihr vor dem Start auf dem Joypad ein...

Inivincible Wall Mode
ABBACABABBA
Laser Ball Mode
LACRBALL
Giant Player Mode
BABARBABBAR
Big Ball Mode
BCBALLABALL
Metallic Men Mode
BARCLBABBA
Beef Cake Mode
RALBACLABA
Radical Curve Mode
CARCABRABBL
Brute Mode
RABBACLLBACL
Crazy Bounce Mode
LABARRACCA

John Madden Football

Drückt im Pause-Modus die Kombination R, A und P, damit sich die Spielfiguren vergrößern. Nach B, L, A und B wiederum könnt Ihr die schwarzen Taktikfelder des Computergegners einsehen!

R, A, P
B, L, A, B

Shaq Fu

Ein großes spielerisches Manko bei "Shaq Fu" war die Einschränkung, daß Ihr im "Story Mode" nur mit Shaq selbst antreten konntet. Stellt Ihr aber im Option-Menü die Musik der Spielfigur ein, die Ihr steuern wollt und gebt danach ↑, ↓, B, ←, →, B ein, geht Shaq endlich in Rente.

↑ ↓ B ← → B

Noch ein Code (ebenfalls im Option-Screen einzugeben), mit dem Ihr den "Blut-Modus" aktiviert:

A B C C B A

Fatal Fury 2

Sobald das Spiel zuende ist und der Continue-Bildschirm erscheint, haltet Ihr ↑, A und B gedrückt und betätigt C. Dadurch bekommt Ihr eine Extraportion Continues.

↑ + A + B, C

Shining Force 2

Nachdem Ihr das Abenteuer bewältigt habt und die Credits auf dem Bildschirm erscheinen, müßt Ihr etwa drei Minuten lang auf das Bild mit den Juwelen starren. Plötzlich erscheint ein Textfenster. Drückt Ihr auf Button C, wartet ein geheimer Endkampf gegen zwölf Boss-Charakter.

Way of the Warrior

Vor Spielbeginn wählt Ihr "Equally Skilled" an und prügelt Euch bis zur zweiten Stage, dem Friedhof, vor. Hier müßt Ihr zweimal ohne Energieverlust gewinnen ("Flawless Victory") – kurz danach verschlägt's Euch in einen indischen Tempel zum Kampf gegen den schwarzen Drachen!

Earthworm Jim

In der letzten Ausgabe haben wir Euch verraten, wie Ihr Eure Waffe nachladet, diesmal erfahrt Ihr, mit welcher Joypadkombination Ihr an ein Extraleben kommt:

↑ + B, B A C A A A A

Probotector

Im Spielverlauf könnt Ihr jederzeit Eure Waffen aufrüsten, indem Ihr die Joypadkombination unten eingebt. Und das ist ausnahmsweise nicht der "Konami-Cheat".

↑ ↑ ↓ ↓ A ↑ ↑ ↓ ↓ B
↑ ↑ ↓ ↓ C

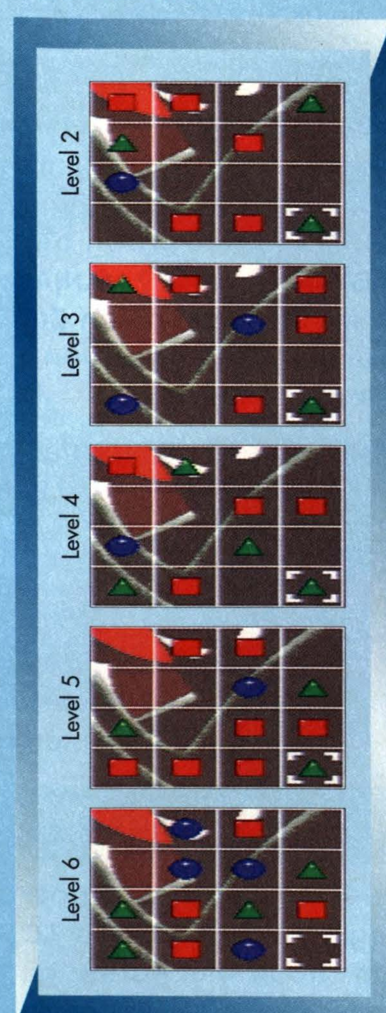
James Pond 3

Christian Meyer aus Magdeburg hat uns ein paar Paßcodes zum dritten Abenteuer rund um Doppel-Null-Agenten James Pond geschickt. Hier die wichtigsten Kombinationen...



Batman & Robin

Christian Meyer aus Magdeburg hat uns ein paar Paßcodes zum dritten Abenteuer rund um Doppel-Null-Agent James Pond geschickt. Hier die wichtigsten Kombinationen...



Sonic & Knuckles

Es gibt sie: Die unermüdlichen Sonic-Spieler! Wolfgang Landgraf aus Bielefeld gehört dazu und schickte uns noch mehr Codes zu "Sonic 1".

Level	Code
Level 144	2853 8976 0445
Level 145	4014 2098 6301
Level 146	3319 6331 2061
Level 147	3964 5493 0365
Level 148	3275 3412 7037
Level 149	4092 0561 4525
Level 150	3408 2168 2109
Level 151	4053 1330 0413
Level 152	3363 9249 7085
Level 153	3837 0424 6205
Level 154	3163 9405 5602
Level 155	3808 8567 3906
Level 156	3119 6487 0578
Level 157	3936 3635 8066
Level 158	3252 5242 5650
Level 159	3897 4404 3954
Level 160	3208 2324 0626
Level 161	2994 1551 3010
Level 162	3673 9679 2242
Level 163	2944 4945 7074
Level 164	3629 6760 7218
Level 165	3072 0014 1234
Level 166	3762 5512 2290
Level 167	3033 0782 7122
Level 168	3718 2597 7266
Level 169	2816 9877 2914
Level 170	3518 2753 5794
Level 171	2788 8020 0626
Level 172	2473 9835 0770
Level 173	2916 3088 4786
Level 174	3606 8590 5842
Level 175	2877 3857 0674
Level 176	3562 5672 0818
Level 177	3348 4899 3202
Level 178	4028 3027 2434
Level 179	3298 8293 7266
Level 180	3984 0108 7410
Level 181	3426 3362 1426
Level 182	4116 8864 2482
Level 183	3387 4130 7314
Level 184	4072 5945 7458
Level 185	3171 3225 3106
Level 186	3829 6604 8690
Level 187	3100 1871 3522
Level 188	3785 3686 3666
Level 189	3227 6939 7682
Level 190	3918 2441 8738
Level 191	3188 7708 3570
Level 192	3873 9523 3714
Level 193	5034 2645 9570
Level 194	4339 6878 5330
Level 195	4984 6040 3634
Level 196	4295 3960 0306
Level 197	5112 1108 7794
Level 198	4428 2715 5378
Level 199	5073 1877 3682
Level 200	4383 9797 0354
Level 201	4857 0971 9474
Level 202	4183 9952 8882

Breath of Fire

Wer dieses Import-Modul sein Eigen nennt, sollte unbedingt in die Stadt Bleak gehen und dem Magier 100 GP geben. Wenn er sagt, Ihr sollt Euch umdrehen, antwortet Ihr zweimal mit "No" und beim dritten Mal mit "Yes".

Power Rangers

Aus dem Vormittags-Programm auf's Super Nintendo. Wenn Ihr die vier Power Rangers durch alle Level führen wollt, benutzt die Paßcodes!

Level	Code
Level 2	3847
Level 3	5113
Level 4	3904
Level 5	1970
Level 6	8624
Level 7	2596

Super Bomberman 2

Um im Ein-Spieler-Modus bestens ausgerüstet zu starten, gebt Ihr als Paßcode "1111" ein. Ihr erhaltet sechs Flammen-Extras, sechs Bomben, einen Handschuh und einen Detonator. Damit werdet Ihr dann sicherlich keine Schwierigkeiten mehr haben, die bösen Buben zu sprengen und im Spiel vorwärts zu kommen.

"1111"





MAN!AC NO. 4 ERSCHEINT AM 8.3.95

Frankfurt - Nürnberg und zurück

Die Nürnberger Spielwarenmesse und die Internationale Münzautomaten-Ausstellung IMA sind zwei Eckpfeiler der deutschen Spieleindustrie. Hier Module für Kids, dort High-Tech-Automaten für Erwachsene – MAN!AC besuchte beide Veranstaltungen und verrät, was es auf dem Bildschirm Neues gibt.

Was ist dran am ULTRA 64?

Der Endgegner aus "Killer Instinct" (rechts) erwartet Euch. Welche anderen Monster werden den Ultra-64-Start begleiten? MAN!AC sprach mit internationalen Entwicklern und lüftet brisante Spielegeheimnisse.





Computer-Magie

Die Imagina 95 in Monte Carlo ließ sich MAN!AC nicht entgehen – wir trafen Wissenschaftler und Künstler, Spiel-Designer und FX-Experten auf einem Kongress, der Computergrafik und VR-Anwendungen.

Quo Vadis, 16-Bit?

Die 16-Bit-Generation mit Super NES, Mega Drive und Mega CD läuft aus, doch die Hersteller haben noch ein paar Granaten auf Lager. Wir schnappen uns die besten Titel – u.a. Hudsons "Lords of Thunder" und "Dungeon Explorer" – beide neu für Sega!



BIG MOUTH

Die "Mortal Kombat"-Fangemeinde ist entrüstet: Unbestätigten Gerüchten zufolge plant Williams für jeden US-Bundesstaat eine eigene *"MK 3"*-Modifikation. Schon jetzt versammeln sich führende Prügelspiel-Spezialisten, um länderspezifische Move-Listen, Tips & Tricks zu erarbeiten. Wir MAN!ACs sind skeptisch. --- Nach zehn Jahren geheilt: "Sabre Wulf", seit seinem gleichnamigen Computerspieldebüt im Jahre 1983 ein Lycanthroph, morpht sich in der Endsequenz von *"Killer Instinct"* in seine menschliche Form zurück. MAN!AC gratuliert --- Marc Rosocha schlägt zurück: *"Iron Soldier 2"* soll noch in diesem Jahr auf Jaguar-CD ausgeliefert werden.



MEGA MAN III™
Das ist ein Job für Deinen Mega Buster!
Neu und exklusiv für Nintendo®!
Auf der Ölbohrinsel ist die Hölle los. Dr. Wilys Monstertruppe hat Heißhunger auf Lava und bohrt sich mit full-metal-speed zum glühenden Power-Snack im Mittelpunkt der Erde. Aber bevor man sich den Wanst mit Lava vollstopfen kann, gibt's ein paar hot shots aus dem Mega Buster. Mega Man und seine Freunde liefern sich auf dem Weg in Dr. Wilys Lavaspeisekammer natürlich heiße Schlachten mit der fiesen Roboterbande. Schleich Dich mit rein, und stell Dich auf 9 Levels der ultimativen Action – mit Mega Man 3™ gegen die Blechmonster von Dr. Wily!
GAME BOY
MEGA MAN III
Nintendo
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!
Mega Man III is a trademark of Capcom.
© 1992 Capcom. Licensed from Capcom to Nintendo Co., Ltd. © 1994 Nintendo Co., Ltd.

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle, Redakteur Video Games

